

Ára: 169 Ft

GURU

93/8

A szórakoztató informatikai magazin

Morph
Protostar
Freddy Ph.
Lost Viking

Amiga '94
LHA 2.0

A Guru legyen veletek !

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Tartalomjegyzék



Játékismertető



Protostar



Rendszerbarát



Autodesk Animator Pro



RÚNA - Szerepjáték melléklet



A címlapon: Protostar/Tsunami

Újdonságok

Játék ismertető	4	PD zóna	51
Tsunami interjú	34	Komoly hírek	75
Apró játékhírek	81	Az új média - CD-ROM	74

Játék teszt

Freddy Pharkas	6	Lost Vikings	22
Ringworld	10	Morph	23
Space Hulk	11	Dune II	24
International Open Golf	13	KGB (3. rész)	25
Legacy	14	Midwinter II	29
Harpoon	16	Newcommer	35
Blue Force	19	CD-s játékokról	64
Protostar	20		

Programozás

Amos	52	Rendszerbarát	72
------	----	---------------	----

Atari

Atari rovat	65
-------------	----

Grafika

Autodesk A. Pro (4. rész)	69	Amiga '94	60
---------------------------	----	-----------	----

Állandó rovatok

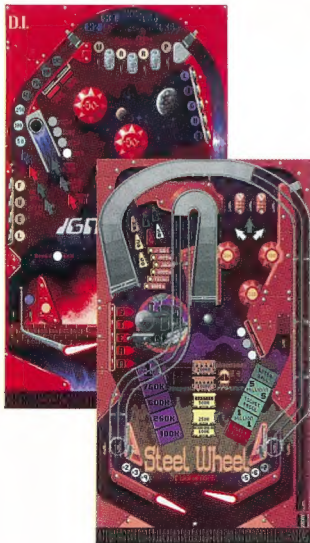
RÚNA	37	Demologia (Amiga)	62
Levelezés	50	Külvilág	78
Kaland	53	Toplista	80
Apróhirdetés	55	Humor	82
Assembly programozás	56		

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
 Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
 Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C, Műszaki Könyvtárház, PC Pince, Win Computer, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben. Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
 Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
 Athenaeum Nyomda 930555 • Felelős vezető: Vida József igazgató

Újdonságok

Pinball Dreams

Jó pár hónap eltelt a májusi E.C.T.S. óta, s csak most érkeztek újabb infók a Pinball Dreams PC-ről. A régóta ígért játék legutolsó megjelenési dátuma: július 14. Amíg az egyik legnépszerűbb játék lett, s amit az Ignition pálya megtekintése után írhatunk, sajnos a PC nem tudja ugyanezt az érzést visszaadni. Összességében a játék jó lett - a PC tulajdonságait figyelembe véve, DE az "igazi" az amigás játék. A The One c. angol újság a játékról így számolt be: "olyan valódi, hogy elgondolkodol: miért akarna valaki az eredetivel játszani ezek után?". Az összes flipperasztal egy eredeti "másolata", amely kisebb módosításokat tartalmaz. A PC verzióasztalai sajnos csak 64 színűek. A demóban a labdamozgás sem "tökéletes", de a cég ígérete szerint, ez még javítva lesz. Mindent összevetve, ez lesz a legjobb PC-s pinball, de csak ismételni tudom magamat: ebben az Amiga a koronázatlan király.



Diggers

A Zarg bolygón a 411. nap van. Négy bányászfaj siet a Zargon Kereskedelmi Központ felé, mivel másnap kezdődik a dicső-



séges 412. nap, amelyen korlátlan mennyiségben lehet bányászni. Ez az év más mint a többi. Mindegyik bányász arra az idegenre vár, aki elvezeti őket a végső célhoz. Te vagy az az idegen. Regisztráltatva a cégedet, ki kell választanod, mely fajt vezet az első zónában - és indulhat a bányászás.

A végső sikert csak a 33. zóna teljesítése után nyerheted el. A Kormány az egész-séges verseny érdekében mind a négy fajt beengedi a zónába, s az nyer, aki ki-írja az ellenséget. A Diggers lényege, ki-gyagyalni a legörögőbb csapdákat, hogy nyerhess. Nagy kincsek és veszélyek vár-nak a bányászokra. Minden zónának megvan a saját kihívása, fura állatokkal és veszélyes szituációkkal. Nemcsak a természettel, hanem a másik három rivá-lissal is meg kell küzdened. A számítógép a fajokon belül különböző intelligenciával ruházza fel az egyedeket, s így önálló cselekedeteik is vannak. Az 1200 verzió júniusban, 500/600-as verzió szeptem-berben várható, a Millenium színeiben.

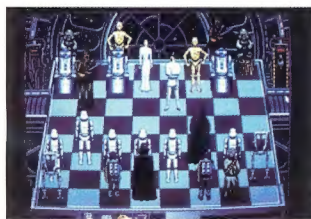
Day of Tentacle

Ki ne emlékezne A Lucasarts C-64-es si-kerére, a Maniac Mansionra? Itt a folyta-tás a CRAZY design - A csáp napja cím-mel. Az interaktív rajzfilm kalandjátékot a U.S. Gold forgalmazza, egyelőre PC-CD ROM és "sima" PC verzióval. A grafika önmagáért beszél, de még a normál PC verzió intrója is megszólal. A játék célja Dr. Fred Edison túlélődtől házicsápjaitól megmenteni a világot. Három örült gyere-ket kell különböző korokban irányítanunk, csak azok oldhatják meg a feladatokat, akik önmaguk is elég örültek, hogy leüljenek a csavart logikai feladatokat megoldani. A játékot Chuck Jones (Bugs Bunny azaz Tapsi Hapsi) és a Warner Bros rajzfilmjei ihlették. A szerepök sem mindennapiak: Hoagie, egy heavy-metal rajongó, Laver-ne, egy kicsit örült méregkeverő (orvos-tanhallgató), és Bernard egy számítógé-pes megszólalt. A PC verzió már elérhe-tő lesz, mire ezeket a sorokat olvassátok. Habár hallottam egy amigás slide-showról is, a U.S. Gold szerint a Lucas-Arts nem tervezi Amigára a játékot. Összesen 14 Mbyte-nyi a végleges verzió, hangulatos zenével. Az egész képernyőn nagyon sok animáció megy vég-re, azt hiszem, a Monkey Island lekerül a trónról.



Sakk, matt

E cím alatt három sakkprogramot mutatunk be, melyek a Mindscape gondozásában kerülnek kiadásra a nyár és az őszi folyamán. Már megjelent, de nem lehet kihagyni a sorozatból a Chessmaster MPC PRO-t, amely a CD-ROM-ok előnyeit használja ki a PC-n. Anatolij Karpov fűz megjegyzéseket a játékhöz, amely Windows alatt fut. 3D modellezés miatt a táblát bármilyen irányba forgathatjuk. Klasszikus játszmákat nézhetünk vissza, természetesen a magyarázatok sem maradhatnak el. Ősak Anatolij Karpovnak 1.700 történelmi játszmáját játszathatjuk újra. Sakkozás közben bármikor segítség kérhetünk a gépünktől is.



A The Software Toolworks's Star Wars Chess a Chessmaster sakk algoritmusait építi be ebbe a játékba, melyben az az újdonság, hogy a figurák a Csillagok Háborúja c. filmből valók. 72 animáció jellemzi a figurákat, s ez a játék már nem igényel CD-ROM-ot sem.

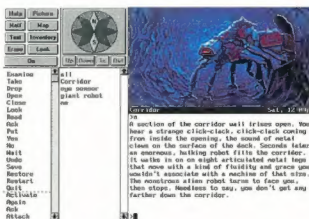
A Chessmaster Version 4 ugyancsak Mindscape játék, melyben a gép lépéseit ugyanaz a rutin számítja ki előre, mely '92-ben a madridi Számítógép Sakk-Világversenyén az első helyet érte el. A



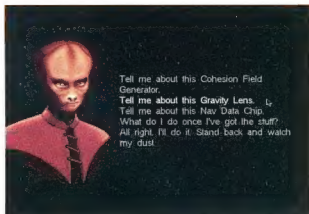
CD-ROM-os multimédia változattal az ellenfeled beszél hozzád, vagy a Sakkmestertől is kérhetünk tanácsot. Beépített modemkezeléssel két gépet is összekapcsolhatunk, s így a távol lévő partnereknek nem kell levélben játszaniuk. Nyitásokat is editálhatunk, s az SVGA grafika sem lebecsülendő. A Windows változat augusztusban jelenik meg, a CD-ROM novemberben várható. Az újságról infóban nincs szó arról, hogy a bábukészletet is le lehet-e cserélni, reméljük ezt a jónak ítélt játékot nem a képen szereplő mélytengeri gnóm sakkfigurákkal kell majd játszaniuk.

Gateway II

A Legend Entertainment csak a PC-s kalandjátékosoknak jelenthet valamit, de nekik annál többet. A Legend az egyetlen olyan szoftverfejlesztő cég, amely "hagyományos" szöveges kalandjátékok csínál, az ő nevükhöz fűződik a Spellcasting sorozat is. A következő játékuik is csak PC-n fut, SVGA, MCGA és HI-RES 16 szín EGA felbontásokban. A cím is mutatja, hogy a program folytatása a Gateway sorozatnak, mely Fredrick Pohl (Hugo és Nebula díjas sci-fi író) Heeche sorozatára épül. A kalandjáték a XXII. századi San



Francisco-ban indul, új világokat is bejáratunk, míg meg nem érkezünk a Heeche világába, egy bolygóközi birodalom központjába, ami egy fekete lyukban van elrejtve. Harcolhatunk robotokkal, hűsevő dinoszauruszokkal és lándzsás emberekkel is. Rendkívül sok érdekes variációt kínál a program, pl. egy olyan világban is kell majd élnünk egy ideig, ahol a politikát még mindig a rég halott ósok befolyásol-



ják, melyek a gyerekek elektronikus úton van tartósítva. Mondanom sem kell, hogy a társadalom idegen létformák, idegen gondolkodásmódjára épül... 3D modellezőprogramokkal látványos animációkat terveztek a játék részére. Július végétől kapható.

Walker

A Psygnosis és a DMA Walker játéka nem mindennapi szórakozást nyújt fiataloknak és öreg gépgépyűsoknak egyaránt. Ray-tracing technikával készült központi lépegetőnek tökéletes animációi vannak, s a képernyőn is annyi minden történik egyszerre, hogy rossz nézni. Rendkívül jó ötletek jellemzik ezt a nagyszerű lövöldözős játékot, amely A1200-ra is fel lett tuningolva - az 1200 tulajdonosok F2-vel a beszédet is bekapcsolhatják, így a harc közben nemcsak a lépegető dübörgő gépgépyűjét és a plazmabombák robbanásait hallhatod, hanem utasításokat és figyelmeztetéseket is kapsz a fejhallgatódon keresztül. A játék könnyedén és jól irányítható, biztos szór lesz!

A DMA design bejelentette az Amiga Formaton keresztül, hogy több játékokat nem terveznek Amigára, mert a kalózok miatt nem érdemes a gyakran több éves fejlesztésbe belefogni. Nagyon sajnálnánk ha ez így lenne, hiszen az Amigás tábor ismét egy nagy nevű, híres csapattal lenne szegényebb. Mindezek ellenére remélem, hogy a Hired Guns Amigás DMA fejlesztés sem lesz sutba dobva. Addig is, a nyár forró levegőjét melegsítsd még egy kicsit fel a Walker gépgépyűvél.

Masell



FREDDY PHARKAS

FRONTIER PHARMACIST



Ki ne hallott volna Al Lowe-ról, Leisure Suit Larry megteremtőjéről. Nos úgy gondolta, hogy őt rész (szóval csak négy, de mégis őt) épp elég volt belőle, és ideje lenne valami újat kitalálni. Így született meg Freddy Pharkas, Larry utódja. De tudni kell, hogy Larry szelleme sokáig kísért, épp ezért még találkozni fogunk vele.

Prologus: Freddy St. Louis-ban született. 4 éves korában apja már tudta, hogy ő lesz a fegyverforgatók réme. Alig kezdett el mutálni a hangja, és ő volt a legjobb jóvő a "faluban". Ekkor találkozott egy hírhedt törvényen kívülivel, Kennellyel. Ennek persze párba jött a vége. Sajnos Freddy pórul járt, mert Kenny gyorsabb volt, és ellötte az egyik fület. Freddy ekkor megfogadta, hogy többet nem nyúl pisztolyhoz. Ott hagyott csapot-papot és elment "az" egyetemre. Öt év múlva orvosi doktorátust szerzett, és elment egy kis vidéki városba gyógyszerészertárnak. 1888 tavaszán megnyitotta gyógyszerészertárát Coarsegold városában.

ACT 1: Living the Coarsegold dream (Mennyei élet Coarsegoldban)

E szép napon Freddy még csak nem is sejtette, hogy a viharfelhők elkezdtek gyülekezni a feje fölött. Pedig gondolhatta volna, hisz a seriff minden fontosabb üzletet bezárattat, különböző szabályokra hivatkozva. Menjünk be a szalonba (én inkább kocsmának hívnám, de ez itt a művelődési központ, tehát illő képpen kell hívni). Épp bent tartózkodok a pillanatnyi tulfaj, aki mellesleg a bárpultos teendőket is ellátja, a doki, akit az idők folyamán nem fogunk józann látni, és három idegen, akik nem szívesen állnak szóba a magunkfajtaikkal. Vegyük fel a doki whiskeys poharát, neki már nem lesz rá szükség, majd menjünk ki a hátsó bejáraton. Az ajtó melletti hordóban egy jégvágó látható, azt vegyük fel, mert "Elemi ösztöneim" azt sugáik, hogy később még nagy hasznunkra lesz. A postakocsiról vegyük fel az elixírt, majd menjünk el hátrafele. Ott a templomajtót nyissuk ki, majd a kulcslyukból vegyük ki a kulcsot, elvégre

is a templom ne legyen zárva. Menjünk be Mama kávézójába, és ott vegyük fel az üres "borsókonzerves dobozt", majd menjünk a patikánkba. Az ajtó előtt áll Dominik, az indián. Ne menjünk el mellett szó nélkül, mire elmondja, hogy egy új könyvet olvasott, és teljesen el van borzadva, hogy az utóbbi húsz évben mennyi békét az emberek, persze hasztalan. Erre Freddynek sürgős dolga akad. Nyissuk ki a patikát a kulccsal (ott van valahol a zsebünkben), majd menjünk be, és vegyük fel a bal oldali szekrényről a Preparation G-t, majd álljunk a pult mögé. Ekkor lép be Penelope, szívünk szerelme (meg a mienké), és egy receptet ad. Menjünk hátra a dolgozószobánkba, ott is a kis házipatikánkhoz. Nézzük meg a receptet: Tylopolynide. Vegyük le a polcra a mérőedényt (Graduated Cylinder), majd töltünk bele 40 ml Tylopolynide-t. Ha! Sajnos nem megy, mert elfogyott. De mint jó patikus tudjuk, hogy a Tylopolynide nyugtató, ezért nyugodt lélekkel adunk neki helyette Pepticylamine Tetrazole-t. Öntsünk belőle 40 ml-t az edénybe, majd vegyük le a gyógyszeres üveget, és töltsük bele, majd dugaszoljuk be. Vigyük ki és adjuk neki oda. Anyyra elbűvöl jelenléte, hogy még a 19 centet is elfelejtjük elkérni. Ekkor jön Ms. Back, és ő is egy receptet hoz. Menjünk megint hátra, nézzük meg azt. Quinotrazate tablettá. Vegyük le a mérőedényt és töltsünk bele 15 ml Bismuth Enterosalicyline-t. Vegyük le a keverőpoharat (Beaker), és töltsük bele. Tegyük 30 g Phenodol Oxytriglychlorate-t a mérleg tányérjába, majd azt is tegyük a keverőpohárba. Keverjük jól össze egy keverőpálcikával, majd azt dobjuk a szemétkébe (Waste Receptable). Ezt a keveréket tegyük a tablettakészítőgéphez (Pill Machine), majd csináljuk meg a tablettákat (21 db) és tegyük üvegbe. Dugaszoljuk be és vigyük ki Ms. Back-nak. Természetesen ő sem fizet, hanem felírjuk neki a többihez (Mennyei élet... mármint annak, aki nem fizet!). Ma elég jó a forgalom (NEM AZ ANYAGI!), mert jön Sadie, a Madame. Nézzük meg a receptjét. Nem lehet elovasni, a doki totál részeg volt amikor írta. Kellene egy nagyító. Erre a célra pont megfelel a doki whiskeys

pohara. Na nézzük csak: Testosterone. Az öreg meg van buggyanva??? Hiszen ez étvágygerjesztő, Sadienek erre van a legkevésbé szüksége. Menjünk el a szalonba a dokihoz. Természetesen ott van. Most már tudhatjuk, hogy ez a törzshelye. De úgy is mondhatnánk, hogy ott várja meg a napnyugtát, de a napkelle is ott ébreszt. No, nyomjuk az orra alá a receptet, amihez persze mostmár hozzárágadt a whiskeys pohár is, de ez csak segít a dokit is az olvasásban. Szóval meg így is kissé nehezen megy neki, de hamar rájön, hogy itt valamit elbaltázott. "Rögtön" ki is javítja. Menjünk vissza a gyógyszer-tárunkba, ami előtt épp leváltják egymást az indiánok. Menjünk a dolgozószobánkba, majd nézzük meg a receptet: Estrosterane. Ez már mindjárt más. Ez olyan "fogalmazástól" felelős. Mérjünk le 15 g Bimethylquinoline-t és tegyük a mozsárba (Mortar & Pestle), majd 15 g Metyrapospate-t és tegyük bele azt is. Törjük össze (NE A MOZSARAT!), majd vegyük le a gyógyszeres dobozt, meg egy papírt, majd az ötgrammos mérőkanállal tegyük egy adagot a papírra, majd azt összehajtvá tegyük a dobozba. Nos, így csináljuk meg mind a hatot, majd vigyük ki Sadienek.

Freddy: 22 cent lenne Sadie, de nekem csak 19.

Sadie: Sajnos ezen a héten teljesen le vagyok égvé, majd lerendezzük természetben, jó??? - Hát hogyyne...

Ekkor jön Smithie, a falu kovácsa: Freddy, nagyon ki van a seggem, (Szép jó napot nekem is - mondhatná Freddy), adj már egy tubussal abból a Preparation G-ből. - Adjuk neki oda.

Freddy: 15 cent lesz, de tudom, most úgysem tudsz fizetni, hozzáírom inkább a számládhoz.

Smithie: Kifizetem minden tartozásomat, mert elmegyek a városból. (Hurrá - már mint azért, hogy fizet.) A seriff bezáratta a boltomat. Valami büzlök itt nekem, azon kívül, hogy a lovak akkorákat finganak, hogy a mennydörgés azokhoz képest csak csendes szellő. Viszlát Freddy. Hurrá, \$4.78, gázadagot vagyunk... Juhé-éé... Jiháaa !!!

Ekkor jön a seriff: -Tűzrendészeti ellenőrzés. Ajjaj, be kell záratom a boltokat, fiam, mert nagyon tűzveszélyes. Itt minden fából van.

- De seriff, a városban minden ház fából van.
- Nem tehetek róla fiam, akkor azokat is bezáratom. Ez az új rendelet. Jobb lesz ha kitessz a "ZARVA" táblát!
Nos így kezdődött az egész. Eképpen lett Freddy patikusból, Freddy patikus a jötevő.

ACT 2: The Plot Sickens (Titokzatos betegségek)

Szóval mint tudjuk, és már Freddy is tudja, új szelek fújnak (nem a divatban) a városban. Ezek a szelek hamarosan ráébredtük Freddyt, hogy a lovakkal valami baj van, ugyanis (Freddy feje kezd zöldülni és) a város levegőjéhez képest a belvárosi szmog friss, finom hegyi levegő. Nos valmit tennünk kell.

Természetesen először magunkért, hogy ne fulladjunk meg, majd a városért is. Menjünk a kovácsműhelyhez. Vegyük a kapu mellől a kötelet és a szíjat, majd a tűzhelyből a szenet (ami persze aktív). A jégvágóval lyukasztuk ki a konzerves dobozt (milyen alantas dolog, hogy Sharon Stone-ék ezt mára használták), majd tegyük a dobozba a szenet (Active, már mint a szén) és fűzzük a szíjat a dobozba. Hoppla-hó egy gázalarc. Nos, ha Freddy figyelmzett, hogy kissé zavarja fejének a színváltozása, akkor ennek a segítségével szippanthatunk "friss" levegőt. Menjünk be Chester Field üzletébe, és vegyük fel a papírcsokót a pultról. Menjünk a mi üzletünk elé. Ott egy ideig akár élvezhetjük is a lovak "bellátékát", majd ha meguntuk és a jobb oldali ló felemeli a farkát, akkor nyomjuk a csokót a ... oda. Minő szerencse, a kezünk nem lett "csokoládés". Menjünk be a dolgozósobánkba. Gyűjtsük meg a gyufával az alkohol lámpát. Már mint csak gyújtánánk, mert az üres. Töltsük be a elixírt, aztán gyűjtsük meg. Tegyük elé a gáz analízát (Gaseous Spectroscope) majd fölé a csokónkat. Az eldurran és az analízát megnézve rájövünk, hogy a lovakat megmérgezték, és csak gyors munkával tudjuk megmenteni a várost. A lovakon már csak az Aminophyllic Citrate segíthet. Tegyük 40 g Sodium Bicarbonate-ot és 15 ml Furachloridone-t a keverőpohárba. Töltsünk hozzá 45 ml vizet, majd adjunk hozzá 5 g Magnesium Sulfate-ot. Ke-

verjük jól össze, majd tegyük üvegbe. Menjünk és töltsük bele a lovak itatójába. Freddynek (és nekünk) hála. Coarsegold lakói újra friss levegőt szívhhatnak.

Sajnos az öröm nem tarthat sokáig. Los Angelesből menekülő vérszomjas csigák



hada közeleg a város felé, és fenyeget azzal, hogy benyálkazzák az egész várost. Valamit tenni kell. De kinek? Természetesen Freddynek. Menjünk a szalonba, és vegyünk egy kis sört. Nos gazdaságunk eddig tartott, mert az összes pénzünket oda kell adnunk a sörért cserébe.

Menjünk át a hídon. Máris láthatjuk a vérszomjas csigák közelgő hadát. Nyissuk ki a sörösüvegeket a templomkulccsal, majd öntsük ki a sört az útra. A csigák a sört követve belemasíroznak a folyóba. Mikor mind eltűnt, észrevesszük, hogy egy indián féleség ücsörög a hangyabolyon. Beszéljünk vele, mire megtudjuk, hogy Sriní Lalkika Bagdnish a neve, és postaköcsijának utasai kényszerítették ebbe pozícióba. Nem jön le, mert nem akarja agyon-taposni a hangyákat. Mi felajánljuk segítségünket, meg azt, hogy ha lejön, akkor alkalmazzuk boltunkban, mint kisegítő patikust. Ezt el is fogadja, csak segítsük le onnan. Menjünk az iskolához, a játszótérre. A csúszdáról vegyük' el a létrát (az ojt csúszdázó kislány nagyon fog neki örülni). Vigyük Sriníhez, és tegyük a hangyabolyra. Most már minden gönd nélkül le tud jönni. Freddy ezután beavátja új munkájába. Nagyon felelősségteljes feladatot kap a boltunkban, neki kell majd takarítani és az árut rendben tartani. Ezután Sriní rögtön munkába is áll. Menjünk fel a hálószobánkba. A ládából vegyük ki a cowboy ruhánkat, az éjjeliszekrényünk fiókjából a kis ezüst kulcsot, a szekrény fiókjából pedig a csizmánk átvételi elismervényét. Menjünk le. A kis ezüst kulccsal nyissuk ki a bal oldali szekrényt (a jobb oldalt amúgy sem tudnánk, mert mióta kipróbáltunk a zárján egy újfajta ragasztót, nem lehet kinyitni), majd a fiókot is. Vegyük ki belőle a levelet. Egy kedves, régi barátunktól kaptuk, Phil Graves-től: *Kedves Freddy, köszönöm a jószágodat, hogy lehetőséget adtál a dolgozósobád padlóján aludni, hogy nem hagytaál éhezni, hanem különböző gyógyszerekkel etetted. Kérésed teljesítettem, és elvittem magammal a banki számla kulcsát és ha rajtam múlik, soha nem is látod többé, mert bárhova is megyek, magammal viszem. Erre becsület szavamat adom. Örök barátod Philip D. Graves*

Menjünk a víztározóhoz. Hatalmas embertömeg ácsorog a WC előtt. Mindnek hasmenése van. Megpróbálhatunk be-menni előtűk, de Freddy nem teszi, mert a végén megfárad. Menjünk vissza a dolgozósobánkba. A hasmenésre csak egy gyógyszer van, a Bisalicylate Antiloxidene. Tegyük 25 ml Bismuth Subsalicylate-ot és 5 ml Orphenamethihydrate-ot a kemőcsőbe (Test Tube) és melegítsük az alkohol lámpa felett, amíg el nem kezd forrni. Tegyük egy üvegbe. Menjünk a hangyabolyhoz, és vegyük fel a létrát. Menjünk vissza a víztornyhoz. Tá-

masszunk az állványzatnak a létrát, majd masszunk fel. Húzzuk fel a létrát és támasszuk a víztoronynak. Masszunk rá fel. Sajnos nem elég magas, nem tudunk felmászni a tetőre. A kötélből csináljunk lásszót, majd azt dobjuk fel a víztorony csúcsára. Masszunk rajta fel, majd a torony hátuljánál lévő kis fedelet nyissuk fel. Öntsük bele a gyógyszert. Hála nekünk egy időre megint megnyugszik Coarsegold.

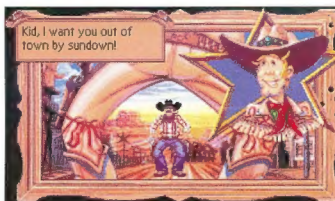
Sajnos csak nagyon rövid időre. Este Srini ébreszt, hogy a patikánk melletti ékszerész üzlet kigyulladt, és hamarosan a tűz átterjedhet a patikára is. Sietni kell. Ezekután Srini visszatér a takarításhoz. (Ki érti ezt, akár rádölnéne a ház is.) Menjünk ki a gyógyszertárunk elé. Jéé, úgy látszik megérkezett a sütőpor, amit rendeltünk. De mintha egy kicsit elmelegített volna a dolgokat. Hat zsák... na mindégy. Vegyük fel. Freddy emberfeletti erejét használva zsebre teszi a hat zsák sütőport. Menjünk a játszótérre.

Megcsodálhatjuk, hogy milyen látványosan egy a (volt) ékszerészüzlet. Tegyük a sütőpor a mérleghinta jobb oldalára (ugyanis most be fogjuk repíteni a sütőpor a tűzbe). A sütőpor hatására széndioxid keletkezik, és az elfojtja a lángokat, mint ahogy a Nagy Könyvbe meg van írva. Mindezek ellenére otthoni tűzoltásra nem ajánlom!), majd ülünk be a hintába. Jól hatjuk meg, amikor a hinta a legjobban kileng (háromszor kell meghajtan), és a legközelebb van az iskola tetejéhez, ugorjunk el róla, mire Freddy felugrik a tetőre. Ottan ugorjunk a mérleghinta bal oldalára, mire a sütőpor berepül a tűz kellok középebe, és a tűz elalszik. Ezután menjünk Freddyvel a bankhoz, majd ott le. Ott van a "Magányos Férfiak Szórakozóhelye" nevezetű intézmény. A serifft és a bankkártyáink meg beszélgetés közben. Epp a főnökükről beszélnek, aki meg akarja kaparintani az egész várost, és ebben csak egy ember akadályozza (Ki a fenére gondolnak?), és azt kellene elfenni láb alól. Menjünk be. Vegyük fel az asztalról a képeslapokat. Beszéljünk a lányokkal, mire megtudjuk, hogy mind nagyon kíván bennünket (Nos igen...), de hát a mi testünk Sadie-é (a szívünk meg Penelope-é). Menjünk be a balra lévő szobába. Sadie jön ki és "rendezni" kívánja a számlánkat. Nos, hajrá! AZ után Sadie azt mondja, hogy menjünk el innen, mert mint szerény kis gyógyszerész még valami bajunk történik, vagy ha

maradunk, akkor mulassuk meg ki is az a Freddy Pharkas.

ACT 3: Guns & Neuroses (Puskák és neurozís)

Reggel a szobákban ébredünk: "Sadie...



Penelope... Igen, Sadie-nek igazra van, meg kell mutatnom ki is vagyok valójában." Menjünk le. Srininek megmondjuk, hogy döntöttünk, őr az azok leszünk, akik voltunk, de ehhez kell az ő segítsége is. Amint meglesz a fegyverünk, egy elhagyott helyen gyakorolni fogunk. Men-

jünk ki. Az utca közepén egy szép adag locitrom hever. Vegyük fel. Fúj! hát nem gúszfustalan, zsebre vágja!! Menjünk be a fodrászhoz. Adjuk neki oda a csizmánk átveteli elismervényét, mire közli, hogy nem volt még ideje kitisztítani, de fővé keddre kész lesz (tavaly nyár óta nem volt ideje, nagyon elfoglalt ember lehet). Freddy sajnos nem tud várni és elhossa úgy piszkosan. Adjuk neki oda a képeslapokat (finom hölgyek, hiányos öltözetben), mire egy palack nevetető gázt ad cserébe. Menjünk a templomhoz. Vegyük fel egy kis viaszt a gyertyákról. Menjünk a temetőbe. Az ásóval ássuk ki az előtte lévő sírt. Nééé, Phil Graves sírja, és benne van a banki széfünk kulcsa. Vegyük fel. Vegyük fel egy kis földet, ki tudja mikor támad kedvünk egy kis várat vagy mit tudom én mit építeni. Menjünk a bankba. Adjuk oda P. H. Balance-nak a talált kulcsot, mire kihozza széfünk tartalmát. Nyissuk ki a dobozt, majd vegyük ki belőle a pisztolyainkat és a piros kendőt. Csukjuk be a dobozt és adjuk vissza a bankárnak. Menjünk Mama kávézójába. Vegyük fel egy pohár kávé, majd tegyük a locitromot a kávézó közepére és rohanjunk ki. Ms. Back "nagyon örül neki és hálát ad összes felmenőnknél, hogy egy ilyen aranyos, értelmes emberkével ajándékozták meg a Földet". Menjünk be a szalonba, majd ott menjünk ki a hátsó kijáraton. Mivel Ms. Back Singinek szöli, az a legyeket kergeti a "torta" körül. Vegyük el az ablakból a pitét. Menjünk be a seriffhez. Adjuk neki oda a kávé, mire ad egy doboz töltényt a pisztolyunkhoz. Adjuk neki oda a pitét, mire ad egy pisztoly tisztító készletet, és szöli, hogy már ideje lenne elmennünk a városból. Menjünk Srinihez. Tisztítsuk meg a pisztolyainkat, majd tegyük bele a töltényeket. Tegyük a sörösüvegeket a Srini mögötti kerítés maradványaira. Most egy kis gyakorlás jön. Lőjük le az összes célpontot (a nehézség állítása: a fenti a legnehézebb, a lent a legkönnyebb). Ezután menjünk be Chester boltjába. Adjuk oda Willynek a viaszt, mire Freddy megkérdezi, hogy nem farnag-e egy fület nekünk, mire Willy elmondja nekünk, hogy hogy is kell egy jó fület megcsinálni. Menjünk ki, majd menjünk vissza. Vegyük fel Willy bicikliját, és faragjunk ki a viaszból egy fület, majd gyömszöszöljük bele a földbe, amit a sírnál vettünk fel. Menjünk vissza a patikába, vegyük fel Srini nyakláncát, amit felakasztott a falra, majd menjünk a dolgozószobánkba. Gyűjtsek meg az alkohol lámpát, majd égessük ki fölőte a formán-

kat. Az kieg és a viasz kifolyik belőle. Sni nyakláncát tegyük bele az olvasztógolyóba (Crucible), majd olvasszuk meg a láng felett. A felolvadt ezüstöt öntsük a mintánkba, majd szedjük ki belőle a "fülünköt". Tegyük fel, mivel most már mindenünk megvan ahhoz, hogy tökéletesen alcazni tudjuk magunkat.

ACT 4: Showdown at the Hallelujah Korall (Leszámolás Isten akaratából)

Na, előtű a mi napunk. Eltisztítjuk a mocskot a városból. Menjünk a szalonhoz. Chester szendvicsembereként sétáltat előtte, és megtudjuk tőle, hogy Wheaton "Aces" Hall a szerencsejátékos, már mindenki elnyert mindent. Menjünk be. Egy ismerős degen áll a bárpulnál, azt mondja Laffernak hívják. Larry Laffernak. Hirtelen sürgös dolgnak támad. Épp játszanak az egyik asztalnál. Menjünk oda és nézzük a játékot. Aces egyik keze nem valódi, és az igazival meg cserélgeti a lapjait. Kapjuk el a kezét, s így leleplezzük a csalást. Aces ekkor egy pisztolyt elől. Freddy egy asztalt felborítva, mögé ugrik. Lőjünk a bárpu alatt futó lábtartóra. A lövedék onnan lepattanva az Aces feje fölött levő csillárt találja el, ami Aces fejére esik. Na, egy bűnözővel kevesebb. Elő nem tudunk kimerülni, mert nagy lövöldözés van. Menjünk ki hátul, és ott fel a hotel erkélyére. Néhány bandita rajcsúrozik a folyton. Na ezen jól fognak rohogni (meg mi is). Tegyük a neveltető gázt a korlátra, majd menjünk le. Irány a piros jelezőlámpás ház. Jobbra tőle van egy kilátó. Onnan minden gond nélkül eltaláljuk a dobózt, mire a gáz hatására a banditák halálra rohögik magukat. Jó vicc. Ha-ha-ha! Csak így tovább. Menjünk fel a bankhoz. Négy rossz arcú bandita, a Lever testvérek várnak ránk. A bankár és a seriff berelte fel őket, hogy a titokzatos ezüstfülű idegent tegyék el láb alól. Válasszuk ki megint a nehézségi fokot, és győzzük le őket. Akár azt is hittük volna, hogy ezzel vége mindennek. De nem. Ekkor megjelenik Kenny. A törvényen kívüli, aki ellőtte Freddy fülét. Sajnos itt megint párbajra kerül a sor. Legyünk nagyon gyorsak. Sajnos nem jött össze, mert Kenny megint gyorsabb, de kilőjük a kezéből a pisztolyt. Freddy a földön fekszik és várja a halált. Ekkor Kenny elmondja, hogy nekünk mostmár ugyisincs sok hátra, elmegy a főnékhöz. Penelopehez. Freddy nem hisz a fülének (már mint az egyiknek, mert a másik az mi

mellesleg az egyik éppen verzik, szóval kissé rosszul hall). Penelope lenne az el-lensége? Ez új erőt ad neki. Vegyük le nyakunkból a kendőt, és tegyük a vérző fülünkre. Freddy ekkor elvászorog az iskolához, és bemegy. Penelope ott egy fegyvert ránt elő, és arra kényszerít, hogy



tegyük le a fegyverünket. Tegyük azt, majd kapjuk fel az asztalon levő táblát. Penelope golyója azt találja el, és Freddy csak megtántorodik. Ekkor lehajol, hogy felvegye a pisztolyait, mire Penelope a fejéhez vágja a pisztolyt. A pincében térünk magunkhoz, egy székre kötözve.

Penelope ekkor lerántja az ezüstfülűt ró-lunk, és csak ekkor tudja meg, hogy a ti-tokzatos ezüstfülű idegen nem más, mint Freddy Pharkas. Ekkor elmondja, hogy azért akarta, hogy mindenki menjen el a városból, mert az iskola mögött téglatt olajat talált, és azért bármit képes volt megtenni. De késő, sajnos mostmár nem hagyhat minket életben. És a pincében levő olajra dobja a viharlámpát, mire az olaj begyullad. Ekkor hintáztassuk a széket addig, amíg fel nem borulunk. Másszunk oda a fülünkhöz, és a földön csiszoljuk meg. Vágjuk el vele a köte-let. Rohanjunk fel (hát igen, ez az igaz Freddy Pharkas). Penelope amint meglát, felkap egy kardot. Vegyük le mi is a mási-ka a falról. Penelope azt is elárulja, hogy az iskolában ő volt a törvívő bajnok (nos ezen már nem is csodálkozom). Ne ag-gódjunk. Állítsuk be a nehézséget, és győzzük le.

Penelope: Oh, ... megaláztál... és ráadásul még fel is nyársaltál...

Freddy: Ez nem igaz kedvesem, hiszen a nyárs az hosszú, és élének mindkét olda-la éles. Ez csak egy egyszerű kard...

Ekkor lép be Kenny, aki ezt meglátva a pisztolyáért nyúl, de azt elérni már nem tudja, mert mint egy kínai dobócsillagot hajlítjuk egyenesen a nyakába a kielezett fülünket. Freddy ekkor kettőt lép, és már kint is van a házból, ami közvetlen utána fel is robban.

Hát ennyi lenne. Az epilógust mindenki nézze végig, mert olyan poénok vannak benne, amit nem szabad kihagyni.

A játéknak szokásosan nagyon jó a grafikája és a hangjai is. Ha valaki találkozott egy kóbor Roland kártyával, akkor fog igazán ámulni. Al Lowe szerinti ez eddig a legjobb játéka. Hát nem mondom, elég fárasztó volt.

Mr. T



Ringworld

Egy könyvsiker előbb-utóbb vagy a filmek, vagy őrült számítógépes emberek karmái közé kerül. Larry Niven fantasztikus könyve ötmillió példányban kelt el az államokban, s ezek után egy új, ámde annál ambiciózusabb cég csapott le: a Tsunami. Első benyomás: olyan grafikával rendelkezik a játék, amely nem mindennapi. A történet nem másolata a novellák eseményeinek, de erősen támaszkodik Larry könyveiben megismert szereplőkre és "történelmi tényekre". Rövid kerettörténet: Zsoldosként indulunk, s egy hatalmas harc kellos közepébe csöppenünk. A Ktzin barátjaként csak

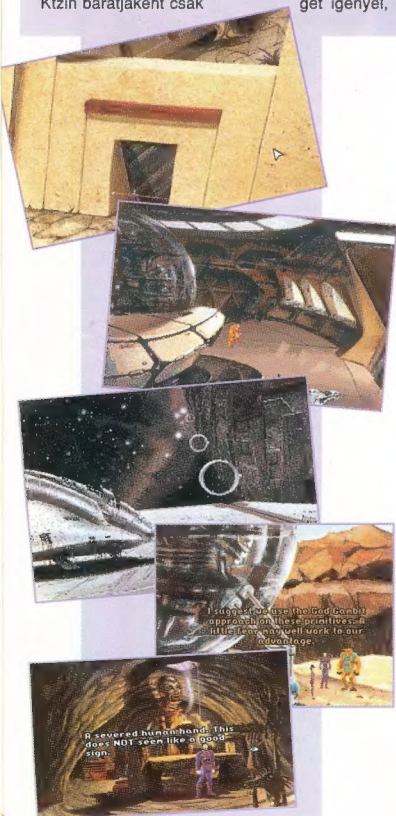
úgy menekülhetünk meg az üldözőink elől, ha egyezséget kötünk egy Pupeteerrel, amely egy eléggé undorító faj. Az egyezség egyik oldalán az inkognitónk van, a serpenyő másik felében pedig egy küldetés: ún. "stasis boxokat" kell összegyűjtenünk a Ringworldról, ami az új egyik legveszélyesebb vidéke. Ez egy tejútrendszerfélé, amit a Birodalom még nem hódított meg.

A kalandjáték viszont nagyon egyszerűre sikeredett. A legtöbb helyzetekben csak egy jó kiút van, s ez is kevés gondolkodást, asszociációs készséget igényel, ha összehason-

lítjuk a már meglévő kalandjáték-elődökkel. Olyan érzésem volt, mintha inkább a képek kedvéért próbálkoztam volna a fejtörőkkel, és nem a logikai feladatok miatt. Egy idő után viszont már az idegesített, hogy végig kell várni a merevlemez töltőtetést (Húha, ezt én írom, aki '83-ban azt hittem, hogy iszonyú gyors a Spectrum kis kazettás magnója???). Összességében az zavaró ami az elején tetszett: minden animálva van, de sajnos az animokat, átvezető részeket nem lehet "átugrani". Engem még az amerikai stílusú poénok is zavartak, az olyan párbeszéddek, amelyek szerintem erőltetett

humorról tanúskodnak. Ezek ellenére a program sokkal jobb az átlagosnál, s nyelvgyakorlásnak sem utolsó. A játékkal együtt a Ringworld sorozat egy könyvét is megkapjuk.

Masell



Tsunami Pictures in association with
Accolade Ltd. presents:

Ringworld

the computer game based on Larry
Niven's best selling book-series.

Ringworld... az a hely, ahonnan még nem sokan tértek
vissza élve. De a te küldetésed összekapcsolódik az új
titkaival. Lesznek akik segítenek.

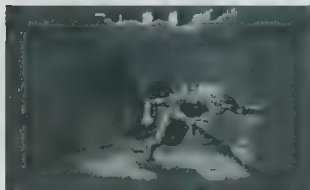


A találkozásuk nem véletlen, csak rajtuk múlik.

A játék '93 nyarától kapható az üzletekben.
Copyright és minden jog fenntartva.

SPACE HULK

A Birodalom: A Birodalom már 10000. éve létezik, amikor felfedezték a legnagyobb találmányt, a hiperugrást, ami teljesen megváltoztatta a birodalom életét. A galaktikus utazások nevetséges időtávokra zsongorodtak, néhány óra alatt el lehetett érni bármelyik közeli rendszert. Természetesen az emberek ekkor már nem elégedtek meg a Földdel, hanem hatalmukba akarták keríteni a világegyetemet. Elkezdődött a *Nagy Terjeszkedés*.



A Sötét korszak technológiája: Az új korszak és a *Nagy Terjeszkedés* újfajta technológiát kívánt meg. A korszak legnagyobb felfedezése az emberi psionikus erő, a telekinézis felfedezése és használatbavétele volt. Az ilyen hatalommal rendelkező embereket *Pszykerek*nek kezdték nevezni. A *Pszykerek* keresztül-kasul szeltek át a galaxis útvonalait és egyszerű képességeik segítségével védelmet biztosítottak az érintett bolygóknak és természetesen rengeteg új rendszert fedeztek fel és voltak a Birodalom uralma alá a "védelmükkel". Akadtak más értelmes lények is a galaxisban, de nem okozott problémát a leigázásuk. Azonban a kezdő *Pszykerek* kitértak a galaxis kapuit a más dimenzióból származó lényeknek, kiket a fenmaradtak mondták és a szóbeszéd csak démonoknak hív, kik a Káosz szülöttei. Nos, ők előzőnlötték a *Pszykerek* által nem biztosított területeket. Ekkor virradt az emberiségre a *Küzdelem korszaka*.

A Küzdelem korszaka és az újjászületet ember: Több mint



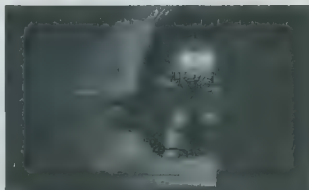
5000 éve dúl már a kíméletlen harc az emberek és az idegenek között. Egy ember van akinek kedvezett a Küzdelem korszaka, egy *Pszykemek*, aki az ember által irányított Birodalom császára lesz. A császár kiváló taktikával és hadvezéri tudással végül a Démonokat visszaküldte oda, ahonnan jöttek - a sötétségbe.

A Space Hulk-ok: A legnagyobb ismert birodalomra, ami milliónyi ismert csillagot és bolygót foglalt magába, még várt egy pár nagy felfedezés. Ezek közül a legnagyobb a görbe tér (*Warp Space*) felismerése volt. Ezek szerint a normál univerzum mellett létezik egy másik térsík is, mely egy helyen létezik a hagyományosal. Elég nehéz volt azt elképzelni, hogy több órányi utazásra van szükség, hogy elérjünk egy olyan más dimenzióba, ami ugyanott van, ahol mi. A Birodalom már nem tudta biztosítani a hirtelen óriásivá duzzadt világegyetem védelmét. A galaktikus utazás nem volt veszélytelen. A két világegyetem közti utazás során előfordult, hogy a hajók teljesen eltűntek, vagy a tér egy teljesen más pontján bukkantak fel. A Birodalom egy biztonságos hajóti-



pus megalkotásán fáradozott. Tevékenységüket siker koronázta, megszületett a *Space Hulk*.

A Genestealer-ek: Szikrázó, égő szemek a sötétben. Horror és vér. A *Genestealer*-ek egy biológiai végtérmet, egy gyilkoló gépet képviselnek. Őket nevezik az ismert univerzum legvérengzőbb és egyben a legintelligensebb gyilkológépeinek. Az eredeti *Genestealer*-ek kolóniákban éltek, szoros családokat alkottak. Az első generációs



Genestealer-ek egyáltalán nem alkalmazták a technológiát semmiféle szinten, azonban a negyedik generációjuk már eljutottak a űrepülésig. Ez is bizonyítja kiváló intelligenciájukat. Hamar eljutottak a kor legjobb hajóihoz, a *Space Hulk*-okhoz és ezeket kezdték el használni. Mindenfajta emberi és egyéb idegen életformára veszélyesek voltak, és kezdték megszállni a környezetükben lévő rendszereket.

Az Astares Légiók: 200 évvel a Küzdelem korszaka után elkezdtek a birodalomban az első keresztes hadjáratot (*The First Crusade*). Az *Astares légiók* harcosai, a tengerészgyalogosok (*Space Marines*) megkezdtek tisztogató tevékenységüket a galaxisban. Természetesen a Birodalom sem télenkedett ezalatt, a fejlesztőműhelyek új fejlesztésekkel, találmányokkal rukkoltak elő. Ezek közül a legnagyobb a *Chapter* volt. A *Chapter* egy mesterséges úton elkészített (génmanipulált) embertípus volt, akik géneit az ismert 19 fajta idegen életforma jó és hasznos tulajdonságainak

felhasználásával, készítették el. A *Chapter*eket sikeresen kipróbálták az idegenekkel szemben vívott harcban. Előállítás költsége miatt azonban még a *Birodalom* sem engedhette meg magának, hogy a tengerészgyalogságok által produkált fentmaradási arányt nyújtsák. Bár sokkal jobbak voltak, valami hiányzott.

A Terminátorok: A *Birodalom* épp ezért nem télenkedett, hanem kifejlesztett sok olyan dolgot, melyek segítségével a *Chapter*-ek sikeresen vehetik fel a versenyt az idegenekkel. Így született meg többek között az új vért és ürüha, mely sokkal ellenállóbb volt, mint a régi, azonkívül jól igazodott a *Space Hulk*-ok környezetéhez. Új fegyverek és kiegészítő eszközök is napvilágot láttak. Néhány ezek közül: bio-scanners, suspensor, célkövető, kommunikációs készülékek és természetesen rengeteg hatékony fegyver. Az így felszerelt *Chapter*ek új nevet kaptak, ők lettek a Terminátorok. A *Terminátorok* pedig elkezdtek megtszítani a világűrben található *Space Hulk*-ok tömleget az idegenektől...

Nagyon hosszúra sikeredett a játék szto-



rija, azonban úgy hiszem ennyi nem árt ahhoz, hogy jól bele tudjuk magunkat képzelni a korbá és az eseményekbe. A játékba belépve több féleképpen kezdhetünk. Lehetőségünk van Basic (tanuló) küldetések végrehajtására, melyek segítségével megismerhetjük a *Space Hulk*-ok belsejét, a Terminátorokat, valamint az idegeneket. Ha már úgy érezzük, hogy nagyon jók vagyunk, akkor belevághatunk a *Space Hulk* Original Mission-okba. Itt már egy kicsit nehezebb feladatunk lesz. 6 küldetés áll itt rendelkezésünkre. Ha ez sem volt elég, akkor az egy, illetve két szakasszal vívott harcot gyakorolhatjuk a *One Squad* és a *Two Squad* Missions-nál (6, illetve 4 küldetés). A nagy változások csak ezután, a *Deathwing* Champagné elindításával kezdődik. Itt már



nagyon komolyak a feltételek, de változnak a játék lehetőségei is. Eddig csak nekünk adott Terminátorokkal tudunk harcolni, a kiosztott fegyverekkel, azonban itt már vannak olyan küldetések, ahol mi választhatunk ki mindent ami a feladat elvégzéséhez szükséges. Egyre gyakrabban tűnnek itt fel az olyan küldetések, ahol a scanner nem működik, így nem ismerjük pontosan a hajó alaprajzát. A fegyverek kiválasztásánál ügyeljünk arra, hogy vigyünk olyan fegyvereket, amik a feladat elvégzéséhez szükségesek.

A játék irányítása a következőképpen történik: a játék egyrészt a valós időben (Real Time), másrészt a megállított időben (Freeze Time) történik. A megállított időben lehetőségünk van a csapatokban utasításokat adni, valamint gondolkodni a taktikáról. A Freeze Time indikátor ilyenkor folyamatosan csökken és ha elfogy, akkor visszasikerülünk a valós időbe, ahol a tényleges cselekvések lezajlanak.

A Scanner képre kattintva tudunk bejutni a taktikai képernyőre. Az egységeinkbe tartozó Terminátoroknak tudunk itt mindenféle parancsokat adni. 5 parancsot adhatunk egy Terminátornak egyszerre, ezeket hajtja végre a mi általunk meghatározott sorrendben. Lássuk mik is lehetnek ezek:

- **MOVE** - mozgás a hajóban, kattintsunk a kívánt helyre és a piros nyílak máris jelzik a mozgás útvonalát.
- **TURN** - elfordulás, 90°-kal tudjuk elforgatni a Terminátorokat jobbra, vagy balra.
- **FIRE WEAPON SELECT** - az elsődleges, vagy a másodlagos fegyver kiválasztása.
- **OPEN/CLOSE DOOR** - az ajtók nyitása és zárása.
- **SWITCH SQUAD** (felkiáltójel) - a két szakasz közötti váltásra szolgál Two Squad Missions esetén.
- **NUMBER OF SHOTS** (V.I. III-II) - a kívánt lövések számát állíthatjuk be.
- **SQUAD LIST** (kis tábla) - a Terminátorok sorszáma hivatkozva itt lehet váltani közöttük, valamint itt látszik, hogy milyen

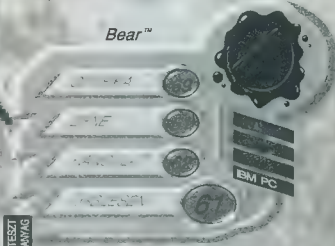
fegyver van nála.
- **RANGE OF FIRE** (kis kockák) - bekapcsolásával a tüzelésünk lehetséges távolságát láthatjuk.

- **GO** - ha a Real Time időben végezzük a parancsot, akkor ezzel az ikonnal indíthatjuk el a Terminátort.

Visszatérve a normál játékképernyőre, a Freeze ikonra kattintva indíthatjuk el a támadást. Ha egy Terminátor ablakra a jobb gombbal kattintunk, akkor az a Terminátor kerül le középre (ilyenkor mi vesszük át az irányítást, vigyázzunk, nem fog automatikusan tüzelni), míg ha



a bal gombbal tesszük ezt, akkor tüzelünk a Terminátorral. Nem árt ha figyelemmel kísérjük a bevetés elején közölt információkat, mert nem haszontalan ha tudjuk, hogy honnan jönnek az idegenek, vagy hogy hol találkozhatunk más idegen létformákkal. A játékban szereplő fegyverekről és a kerettörténet egyes részéről egyébként már olvashattok a GURU-ban (*Space Crusade - Shy - 1992/1, Space Crusade The Voyage Beyond - Bear™ - 1993/5*). Ha már itt tartunk nem utolsósorban a tény, hogy a *Space Hulk*nak és társainak is nagy kultusza alakult ki nyugaton, itthon is már megjelent ezzel a témával foglalkozó könyv a Valhalla Páholy kiadásában: Az Inkvizitor címmel. Nem rossz a játék, azonban az alkotók inkább a harc kivitelezésére fordítottak nagyobb figyelmet, ez dominál a játékban, míg a stratégiai rész háttérbe szorult egy kicsit. No de se baj, így is jó szórakozásnak ígérkezik a küzdelem az Inkvizitorok, Terminátorok és a Génörzök között.



Az Ocean nevéhez eddig nem fűződtek különösebben nagy sportjáték alkotások. Nos, a most megjelent golfjával egy kicsit talán javítottak ezen a rossz mérlegen. Sok golfprogram jelent meg eddig is PC-re, illetve Amigára, ez a proram nem veszélyeztetli a legjobbakat, de nem is tartozik a legrosszabbak közé. Lássuk mit is kínál nekünk a program:

A bevezető animáció után egy kis menüben találjuk magunkat, ahol demozhatunk egy kicsit, vagy elkezdhetünk, illetve folytathatunk egy megkezdett játékot.

A játékba belépve ismét egy menü jelenik meg, ahol a következőket választhatjuk:

- **Select Course** - Három pálya közül lehet választani. Természetesen mindegyik pályának megvannak a sajátosságai.

- **Strokeplay, Matchplay, Skins, Four-some, Fouball** - különféle golf játéktípusok. Részletesen nem ismertetem őket, mivel mindegyik golfprogramban előfordulnak.

- **Practice** - Egy kis gyakorlási lehetőséget biztosít számunkra.

A játékképernyő már egy kicsit bonyolultabb, mint az eddigi menük. A bal felső sarokból lefelé indulva a következőket láthatjuk:

- **zászló** - ha be van kapcsolva ez az opció, akkor a program egy kis fehér zászlóval jelzi az irányt, amerre a labdát ütnünk kéne.

- **kérdőjel** - **Information** menü - a szokásos információkat közli a program az éppen aktuális menetről, valamint a játszma állásáról. A kigördülő menün (igen szépen lett megoldva a dolog) található még egy fontos dolog, mégpedig a helyezésünket mutató tábla.

- **The Mulligan** - Az amerikai szabályok szerint a játékon kívüli practice üzemből egy lépést vissza lehet lépni a játékban (magyarul - vissza lehet vinni a labdát az előző pozícióba).

- **emberke** - **The Golfer Toggle** - eltüntetni a játékost ábrázoló figurát. Nagyon hasznos lehet, főleg a gurításoknál, amikor nem látjuk a lyukát.

- **R - Replay** - az utolsó ütésünket ismételi meg a kamera látószögéből.

- **ház** - **The Clubhouse** - a menübe történő visszalépést segíti elő ez az ikon.

- **kis pálya** - **The Maps and Previews Menu** - ismét egy bonyolultabb menü. A következőket tartalmazza:

· felülnézeti teljes kép az egész golf terepről

· felülnézeti kép, de csak az aktuális golf pályáról

· 3D-s kép a zászlóról, és annak környezetéről

· 3D-s preview kép arról, hogy a jelenlegi



beállítás és ütő mellett, teljes erőből megelőve a labdát merre és meddig szállna

- **kamera** - **The Camera Views Menu** - a menüben azt határozhatjuk meg, hogy az ütésünket hogyan lássuk:

· a golfozó szemszögéből

· a labdát követve, itt ki tudjuk választani, hogy a négy irány közül melyikről kövessük a labdát

· a nézőközönség szemszögéből, a pálya széléről

· TV kamerák szemszögéből, az ideális ívet követve

(Ezeket a beállításokat minden játékos beállíthatja magának külön-külön.)

- **ütő** - **The Club Selection Menu** - a szokásos ütőválasztási lehetőség. Az oldalon látható táblázat ütői közül választhatunk.

- **4 labda** - **The Stroke Icon** - a hagyományos golfoknál minden ütésnél be kell állítani az ütés erősségét. Itt egy kicsit ötletesebben oldották meg a programozók.

A négy labda jelzi a négy lehetséges ütőerősséget, ezek közül választhatunk. (Gurításnál a szokásos megoldással találkozunk.) Az erősség kiválasztása után meg kell adnunk, hogy mely részén lökjük meg a labdát.

- **The Wind Indicator** - a széljelző az aktuális szél irányát és erősségét jelzi a pályán.

- **The Grid Toggle** -

hálos felszint felszint fel a talajra, mely a talaj egyenetlenségeit hivott mutatni.

- **Player Details** - a képernyő tetején a játékosok eredményeit jelző táblák.

Ennyi lett volna azok felsorolása, ami nagyon szükséges a játékhoz. Nem rossz a program, de nem sok újat nyújt a játékosoknak, így inkább csak a golf szerelmeseinek ajánlhatom a programot.

Bear™

80
82
56
HANGULAT
AMIGA
EM PC
TESZT AMIGA

80
82
56
HANGULAT
AMIGA
EM PC
TESZT AMIGA

80
82
56
HANGULAT
AMIGA
EM PC
TESZT AMIGA

	Ütő	Lövési távolság	Fej állási szöge
WOODS	1 WOOD	240 YDS	10°
	3 WOOD	220 YDS	15°
	5 WOOD	190 YDS	21°
LONG IRONS	2 IRON	200 YDS	18°
	3 IRON	190 YDS	22°
	4 IRON	180 YDS	26°
MEDIUM IRONS	5 IRON	170 YDS	30°
	6 IRON	160 YDS	34°
	7 IRON	150 YDS	38°
SHORT IRONS	8 IRON	140 YDS	42°
	9 IRON	130 YDS	46°
	PITCHING WEDGE	110 YDS	50°
WEDGE	SAND WEDGE	80 YDS	56°

LEGACY

Néhány évvel ezelőtt még ritkaságszámba ment egy-egy kellemes horrorjáték. Az utóbbi évben azonban a szoftvercégek gondoskodtak az éjszakai borzongásainkról. Gondoljunk csak az Alon in the Dark-ra. A hideg most is kiráz ha az ablakon beugró kutyafejű démonra gondolok. Elvira, Shadow of the Comet, Waxworks, Darkseed mind-mind e kategória képviselői.

Gondolom a Microprose céget nem kell bemutatnunk. Jobbnál-jobb repülőszimulátorokkal leptek meg minket az elmúlt esztendőben. Időnként megpróbálkoznak más stílusokkal is. A Darklands és a Rex Nebular jó példa ezekre a próbálkozásokra. És most itt van a Legacy.

Tavaly novemberre ígérték a programot, de egy kicsit elcsúsztak a kiadással. Már a játék méretei is impozánsak. A teljes játék kibontva 24 mega. Lehetőségünk van egy rövidített verziót felinstallálni, ez körülbelül 6 megával kevesebb helyet foglal el. A játék nagyon szép. Gyönyörű falak, lambériával borított lépcsőfeljárók teszik élvezetessé a bolyongást a házban. A szörnyek grafikájára sem lehet egy szavam sem. Ebben a játékban láttam eddig a legszebb zombit. Ennél szebbet már csak az életben lehet látni (nagyon remélem erre nem fog sor kerülni.) Újfajta technikát alkalmaztak az ablakok kezelésében. Növelni lehet az ablakok méretét, tetszésünk szerint. A reklámozásnál ez volt a cég egyik ütőkártyája, de szerintem annyira lelassította a programot, hogy nem érte meg.

Kicsit idegesítő, hogy amikor lemegyünk egy lépcsőn annyit kell várunk, mintha lemezről játszanánk. Idegesítő még a tárgyak elhagyása is. Időnként ha túl sok tárgy van nálunk, a program véletlenszerűen eldob egyet a tárgyaink közül. Nem túl szerencsés mondjuk, ha harc közben eldobja az emberünk a katanáját. Ilyenkor pusztá kézzel kell befejeznünk a harcot, ami komolyabb monsterek esetében nem egy életbiztosítás. Nem akarok sok rosszat mondani erről a kellemes játékról, de az azért már több a soknál, hogy nem tudunk egy lerakott tárgyat felszedni, mert a program éppen egy asztal mögé rakta le. Lehet visszatölteni. Ja, ha már itt tartunk jó ha mindenki maga mellé készít egy vaskos könyvet. A mentések visszatöltése ugyanis eltart egy darabig. Felve-

tődik a kérdés: mi a fenének játszik akkor ez az örült ezzel a szerinte pocsek játékkal? Nagyon egyszerű a válasz, azért mert kihívtást jelent. Ez a játék a legnehezebbek közé tartozik. Nagyon jó a története, igazi csemege vérbeli kalandozóknak. Gyengébb idegzetűek akár el se kezdjék, mert könnyen kiadásra kerülhet a format c: parancs. Néhány jótanács azoknak, akik nem akarják használni ezt a leírást. Ne rohanjunk egyből bele a



szörnyekbe. Vannak módszerek melyekkel egész fajokat eltüntethetünk a házból. Így rengeteg varázserő és muniókat takaríthatunk meg. Pihenni csak a háromszöggel jelölt helyeken tudunk, de csak akkor, ha az életerők 1/3 alatt van. Nagyon jó infókat kaphatunk a levelekből melyek a ház különböző szintjein találhatók. A rúnakövek - a falakon átjárók más dimenziókba. Tanuljuk meg azt a varázslatot, mely segítségével ki tudjuk nyitni ezeket a kapukat. Ennyi segítséggel már bátran el lehet indulni. És most következzen a leírás:

Elias Winthorpe boszorkánymester volt. Kezdetben ezt csak szerencsétlen áldozatai tudták, de később kegyetlenkedése-

ire a hatóságok is felfigyeltek. Rövid kivallatás után beismerte bűneit és a kor szellemének megfelelően felállították neki egy hatalmas máglyát. A XVII. század közepén járuk. Ekkor ez volt a divat. Ma az emberek moziba járnak ha ilyen látványosságra vágnak, akkoriban elég volt kimenni a templomtérre. Annak rendje és módja szerint megkezdődött a kivégzés. A lángok egyre magasabbra csaptak, a levegőben égett hús bűze terjengett, a tömeg azonban elégedetlen maradt. Az áldozaton nyoma sem volt a félelemnek. Sőt úgy látszott, még tetszik is neki az

egész. Hirtelen sátáni hangon felcaggett.

- Ostobák!! Azt hittétek ilyen könnyedén megszabadulhattok tőlem. Csak a testem halandó, de a lelkem kísérteni fog sőt téli éjszakákon át. Az én életem még csak most kezdődik, de a tiétek hamarosan véget ér. Belthegor nem ismer kegyelmet. Minden 50 évben egy kapu nyílik meg a Winthorpe házban és egy Winthorpe meghal. Az utolsó kapu ha kitárl meg tudjátok, hogy mi az igazi szenvedés nyomorult férgek. Belthegor örökké uralkodni fog rajtatok. Ha, ha, ha...

Ez hát a családi legenda, tündökölni el a ház fogadóterében. Dajkamese. A szemünk azonban megakad az előszoba fa-

lán található festményen. Égetnek valakit. A warlock nyakékéből valaki kifaragta a medált. Még csak most érkezünk meg, de már felfedeztünk kisebb rendellenességeket. Egy Marcus Robert nevű fickó már elkezdte átkutatni a házunkat. Vajon mit kereshet? Az elszórt üzeneti remek információkkal szolgálnak. Derítsük fel a földszintet. Sajnos Marcus kavart valamit a mauzóleumban, s ennek eredményeképpen néhány zombi kószál szabadon. Ne próbáljunk erősködni, mert úgy járunk mint a vas. Addig fognak ütni, amíg melegeg vagyunk. Nem úgy melegeg. Jó fey-

szenteltvizet. Miután elporladtak, megkapjuk az első küldetésünket az egyik szellemről: égessük el a festményüket s így a lelkük örök nyugovóra tud térni. Ezen a szinten még találkozhatunk egy magán-detektívvél is, aki cserébe a szabadságáért, fontos információkkal lát el minket. Fegyverkezzünk fel mert a második szinten már komoly démonok támadnak meg minket. Ez a szint egy boldokháza. A szó szoros értelmében az. A videon látható baltás hölgy itt minket próbál baltavégre kapni, de néhány jól irányzott lövés a 0.38-as revolverrel le-

Megfelelően felszerelve elindulhatunk az alsóbb régiók felfedezésére. Ilyen fegyverzettel nem okozhat gondot a szörnyek eliminálása. Alberoth-tal ne kísérletezzünk. Ő az egyik Sötét Isten. Később majd eltakarodik az útból.

A festmény mögött egy teleport található. Vigyázzunk, ne lépünk bele a horgokba, mert könnyen úgy járhatunk mint az a darabokra szakadt zombi. Megérkezünk a templomba. Ha jól játszottunk, akkor most nálunk van öt darab érme és egy szív. A köpeny megóv minket a csapdától. A múmiáktól azonban csak a lefűrészelt csővű vadászpuskánk véd meg. Az érmékkel megidézhetjük Eliást, a Karclistot. Ne hatódjunk meg a könyörgésén, pusztítsuk el a szívét. A templomban található egy csillagvizsgáló is. Ha a megfelelő műszeren keresztül nézzük a csillagokat, akkor tudomásunkra jut, hogy Alberoth elhagyta a dimenzióinkat. Szabad az út az alsó régiókba. Itt öltözzünk fel mi is Servitornak. Húzzuk rá a fejünkre a dögölt polipot. Most már tőkéletes az álcánk. Komoly csatáink lesznek a Sea Démonokkal, de ha tömjenezünk akkor nagy bajok nem lehetnek. Az oltárunknál szerezzük meg a meteoradarabot. Ebből remek talizánt készíthetünk Belthegor ellen a Kopenya Szobában.

A folytatás ezek után már annyira egyszerű, hogy nem is érdemes folytatni. Megtaláltam Belthegort az Astral Plan-en. Semmi perc alatt levert. Nem tudom ki nyitni az ajtókat a Sea Démonok szintjén. A harmadik Isten, Melichor. Vele találkozhatunk az Eternal Plan-en. Megidézéséhez szükség van azonban egy Golden Torc-ra. Ez a Winthrop mauzóleumban van elrejtve. A mauzóleumot csontvázak őrzik. Őket csak a koporsó oldalából lekapart porral tudjuk eltávolítani. Ebből csak négy darabot találtam. Hol van a másik négy? Mire való a kétkezettás, sztereo deck? És így tovább...

A játék megér néhány nap játékot, mivel elég ötletes és sok sikerélményt nyújt. Mégegyeszer ajánlom mindenkinek, aki kicsivel többet akar gondolkozni mint a Beholder játékokban. Természetesen minden érdeklődő levélre szívesen válaszolok a játékkal kapcsolatban.

Mocsy



ver ellenük a piszkavas. Nem kell meglepődni, lesz még ennél cífrább felszerelésünk is. Találhatunk a szint nyugati részében egy woodoo fétist. Ezzel felszerelve már sokkal több esélyünk van az élőhalottakkal szemben. Van ezen a szinten egy igazán bájos repülő szörny. Fontos, hogy ne bántuk. Ő sem bánt minket, az hogy mi megijedünk, az a mi bajunk. Ha egyszer megütjük, akkor elkezd varázsolni és akkor annyi, meg egy üveg bambi... Szedjük össze a kulcsokat és fúzzuk fel a karikára. A legtöbb ajtót most már ki tudjuk nyitni. Kalandozzunk fel az első emeletre. Itt szellemek és szárnyas démonok találhatók. Köztudomású, hogy a démonok nem szeretik a

szokatja erről. Örökre. Vegyük fel kényszerubbonyát és kezdjük el összegyűjteni a kínai pénzérméket. Öt darab van, keressünk szorgalmasan. A harmadik szint a múzeum. Itt kellemes tárgyakat találhatunk. Sajnos néhány átványnak eltűnt a táblája, s így a kiállított tárgyakhoz még nem férhetünk hozzá. Kellemetlen ráköltyek nehezítik az utunkat. A hatalmas szobájába vigyük el a három démonszobrot, és gyűjtsuk meg őket. Többé nem zavarunk azokat az átkozottakat.

A legérdekesebb tárgyakat szedjük fel. Kellemes viselet a szamurájpáncél. A kataná pedig az egyik legjobb fegyver, pláne ha a szamuráj szelleme megadja.

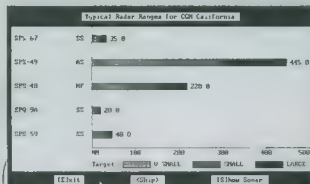
HARPOON DESIGNER'S SERIES II

Napjainkban egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek a különféle rendszerű szerepjátékok, amit nemcsak vizuálisan látványos, de igazi hangulatot általában nélkülöző számítógépes adaptációk iránti nagy érdeklődés jelez – hanem a számos klub megalakulása is, ahol ezek a kalandok élőben és fűtött hangulatban, gyakran heteken át folytatódhatnak. Minden bizonnyal kevés az olyan számítógép tulajdonos, aki ne hallott, illetve játszott volna valamilyen AD&D szerepjátékkal, a kipróbáláshoz a motivációt pedig a stílusra általában jellemző szép grafikaót kapta. Sajnos a stratégiai programok tekintetében érezhetően kevesebb lelkesedés tapasztalható, pedig főúnk nyugatabbra a "wargaming" is legalább olyan populáris mint az AD&D, és az alapelvek sem állnak távol egymástól. Talán, egy ellenfél lek által irányított egységekkel hadakozva, bármely stratégiai játék-rendszer van olyan élvezetes, mint egy jobb kaland. Elég csak a legalapvetőbb Risko vagy Shogun és nem a komolyabb PanzerGrenadier csatáinak leírhatatlan hangulatára

bájjá kihasználni az adott gép lehetőségeit. Képes ellenpéldák ismernek, de azok közül is az eddigi legsikeresebb adaptáció a HARPOON.

'SZIGONY' version 1.0

Számításba véve, hogy kategóriájában nincs vetélytársa, elsősorított, hogy egy hazai számítógépes folyóirat sem publikált még ismertető szintű leírást sem a programról. Talán éppen ezért nem árt tudni, hogy az 1990-ben, immár számító-



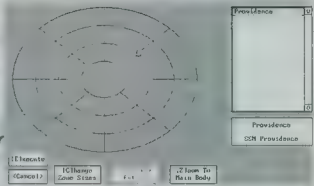
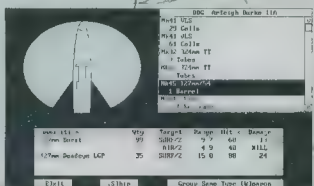
gépész formában megjelent játék mind a grafika, a tartalom és valóságosság szempontjából rendhagyó. A különféle rakéta indítások, becsapódások és sikeres támadás esetén megjelentet animációkkal és grafikákkal sikerült egy lényegesen dinamikusabb rendszert létrehozni. A modern haditechnika kedvelőinek imponálni fog, hogy napjaink legkorszerűbb fegyverei állnak rendelkezésre, és a működtetésük is elég realisztikus. A legtöbb stratégiai programmal ellentétben, itt komoly erők felett lehet átgátni, de bly módon, hogy mindig áttekinthető a szituáció, valóságossága és aktualitása; egy-egy szcénario akár holnap bekövetkezhet. Az átlátni-deltjeink sorsával való törődés furcsa érzése kerülni hátalmába a baráncsokpot. Túl realis és túl valós a helyzet az értemetlen verontásokhoz. A program külön érdekességét pedig egy enciklopédia jelenti, mely grafikák és érdekes megjegyzéseket tartalmaz a hadműveletekben résztvevő technikáról.

HADSZINTEREK

Az első ütközeteket kizárólag az Északi-tenger, Grönland, Island és a Brit szigetek által határolt területen (GIUK GAP) folytak. A későbbiekben a háború kiterjedt az észak-atlanti vizekre (NORTH ATLANTIC CONVOYS), majd a Földközi-

tengerre is (MEDITERRANEAN CONFLICT). A Desert Storm hadművelet sikerese befejezését követően jelent meg a negyedik és egy utolsó, a közép-keletet is átfogó hadszínter (INDIAN OCEAN). Természetesen mindegyik Harpoon Designers' Series I-be tartozó battle-set bővítette a hadihajók, tengeralattjárók és repülő típusainak számát. Végül piacra került egy Harpoon Scenario Editor is, mely korlátlan lehetőségeket biztosított a megalomán admirálisok számára. Líbia partjához akár 5 CVN-t, 3 BB-t és számtalan kisebb Aegis rendszerű rombolót is lehet vezényelni.

Az idő múlásával azonban nemcsak a szcénario-k kezdtek elveszteni aktualitást, de a fegyver arzenál is kezdett elavulniak tűnni a valóságban megjelenő újabb típusok következtében. A változtatás igénye a levegőben lógott.



A HQS II

Majd bekövetkezett. Meghozta egy új, az eddigi legvalóságosabb rendszerű kiegészítés formájában. Bár a két lemezt magába foglaló csomag új hadszínteret nem tartalmaz, nincs ok az elégedetlenségre, hiszen 60 új szcénario-val bővült a rendszer. A négy battle-set értelemszerűen 16, 16, 15 és 13 új aktuális világ politikai eseményeken alapuló hadművelettel bővült. Számos új ország lépett be a konfliktusba, ami természetesen új hajó és tengeralattjáró osztályok megjelenését eredmé-

gondolni. Úgy tűnik, éppen azt az elemet nem lehet a számítógépes adaptációkban visszaadni, ami talán a táblás "wargaming" legvonzóbb eleme. Az érthető, hogy egy átlagosnál militaristább gondolkodásmód szükségeltetik a hatszögekre felbontott, kevés animációt és látványosságot igénylő csatateret való hadműveletek átéléséhez. Az pedig nem, hogy a legtöbb ilyen stílusú program meg sem prób-

nyezte. Vannak olyan ingyencségek mint a Rafale M és F-22, Yak 141 Freestyle és JAS-39 Grippen vagy EH 101 Merlin és csapásmérő Super Tomcat 21. Megtekinthető a O. H. Perry osztálynál jobb tu lajdonságokkal rendelkező, a Krivak osztály leváltására tervezett vadonatúj Neustrashimyy fregatt, végrehajható komolyabb légítámadás Szerbia ellen, és megkísérhető egy újabb partraszállás Szomáliában.

Az új rendszer egyetlen, viszont komoly hátránya: a HSceneEdit-el való inkompatibilitás, így nagy mértékben csak csodálhatjuk a high-tech fegyvereket.

HARPOON verzió 1.3

A kiegészítés két lemezének installálása nemcsak a hadműveletek számának növekedését eredményezi, hanem az eredeti Harpoon.exe file kismértékű megváltoztatását is. Az ily módon módifikált program már gond nélkül képes kezelni a HDS II rendszer kibővített hadszíntereinek bármelyikét, de a változtatások nem érnek véget itt. Mint ismeretes, megjelenítése előtt minden software átfogó tesztelésen megy keresztül, mely során a fejlesztők a feldolgozott témakör szakértőivel karöltve, többek között a legszélsőségesebb helyzetek delinálásával próbálnak megbizonyosodni a program hibamentes és realisztikus működéséről. Ennek ellenére megtörténik, hogy csak a későbbiekben, sokszor a felhasználók megjegyzései nyomán kerülnek kiigazításra bizonyos hiányosságok. A Harpoon sem volt kivétel, így a v1.3 -as változat számos meglepetést okozhat az újvalat stratégiáknak, hiszen a pótlólagos változtatások következtében valószerűbb elődjénél.

Radarjel erősítés

A L-F III. F.F robotrepülőgépek tömeges támadása még egy Aegis körkörös radarrel kezdő kötélek számára is, komoly veszélyt jelent, így minden lehetséges védelmi módszert érdemes szimultán alkalmazni. Egy ilyen lehetőség a hamis céleleket generátorokkal ellátott helikopterek felelőse is, melyek kihasználva az OTH indítást, aktív radar keresőfejű rakéták vezérlőegységének a "nagyobb céljel - prioritás" programját, számos fikatív célpontot hoznak létre. Egy egy helikopter megközelítőleg 20 % essélyel térhet el egy AS-6-os, tehát érdemes minél

több egyet bevetni. A berendezés aktiválását a számítógép automatikusan végzi, viszont érdemes fejben tartani azt a tényt, hogy sok rakéta IV célkeresővel is el van látva, ezeket pedig nem lehet ilyen trükkökkel félrevezetni. Az esetek döntő többségében a helikopterek nincsenek kitéve veszélynek a rakétáktól, bár volt precedens, hogy a robotrepülő közelségi gyűjtőjét működésbe hozta a kis távolságra lebegő "ál célpont", természetesen fatális következményekkel.

A NATO LAMPS I és II-es reidszerű Sea Sprite és SH-60-as gépein kívül, radarjel erősítő található az összes Lynx, Sea King valamint AEW feladatkörű Helix helikopterekben.

Torpedók

Lényegesen átdolgozták a különféle torpedók működési modelljének algoritmusait is, minél valószerűbb emulációra törekedve.

Az összes levegőből célbajuttatott torpedó, legyen az ASW gépről, ill. hajó fedélzetről, rakétahajtóművel indított típus, azonos módon viselkedik a vízben. Cél felkutató fázisban a vízbeérési pont körül egyre nagyobb ívű körben haladva próbálja detektálni a támadandó hajót. Abban az esetben, ha egy pontosan meghatározott helyzetű célpontra indítják, a torpedó a megadott pöntig egyenes vonalban halad, és csak a célpont eltűnése esetén vált át a már ismerteletű cél felkutató módra. Újdonság a torpedók mozgás-változtató képessége is, mely 30 másodpercenként egy réteg átlépését teszi lehetővé, ami pedig közel 50 %-kal gyorsabban történik mint ahogy az a tenger-alattjárókkal végrehajtható.

Radarelhárító rakéták

A régebbi verzióban mindenki tapasztalhatta, milyen hasznos fegyverek ezek az ARM-ok, hiszen nemcsak relatív sok számlálható belőlük gépenként (7 db ALARM a Tornado-n) de egy AGM-88-cal felszerelt, kisebb Intruder kötélek képes elpusztítani egy komolyabb katonai bázist. Bár ez nagy előnyt jelentett a NATO erőinek, valóban a rakéták messze nem valószerűen működtek. Ezt a problémát is sikeresen megoldották, így most már kizárólag csak radarok ellen hatásos a fegyver. Ennek értelmében, ha ARM támadás ér egy

olyan hajót, mely támaszpontot, melynek lokátorai éppen nem sugároznak, az okozott kár nagy valószínűséggel nulla lesz. Tömeges indítások esetén azzal kell számolni, hogy a radarok elpusztítása után, a cél felé repülő éles rakéták már nem fognak több kárt okozni az objektumban.

Robotrepülőgépek

Ez a fogalom tömöríti magába az ellenséges légvédelmi hatékony lőtávolságán kívülről indítható (STAND-OFF) fegyverek összességét, melyek vitathatatlanul a leghatékonyabb részei az arsenálnak. A modifikáció következtében a program szigorú különbséget tesz a tengeri, illetve felzárkó célpontok támadására alkalmas fegyverek terén.

Az első kellemetlen meglepetést a Harpoon rakétákkal felfegyverzett és 800 mérföldet repült Hornet kötélek jelentése okozza, miszerint nincs megfelelő fegyverük egy L-F (ASuW) támadásra. Valóban, az AGM-84 ezután kizárólag csak hajók ellen alkalmazható, de néha beszerzhető pár darab a Stand-Off Land Attack Missile változatából is. Ez a változtatás jelen tében korlátozza a NATO támadási lehetőségeit, hiszen számos scénarióban, a megfelelő hatótávolságú fegyverek hiányában használatatlanná válnak a hordozókön állomásozó csapásmérő egységek. Hasonló felhasználási korlátozás érvényes az AGM-86-okra is, melyek TLM és Tomahawk Anti-Ship Missile formában állnak a későbbiekben rendelkezésre.

Repülési modellek

A számítógép irányítása alatt lévő vadász és támadó alakulatok is eltanultak egy-két trükköt az organikus ellenfelüktől; egyre növekvő hangsúlyt fektetnek a meglepetésszerű támadásokra, gépeik gyakran szinte a földfelszín sűrűlva (VLOW) próbálnak észrevétlenül maradni mind a felzárkó, mind a légi radarok szemei elől. Fedélzeti lokátorai a körültekintően üzemeltetik.

A módosított repülési modellek megfelelően megpróbálják lerázni a rájuk indított légvédelmi rakétákat azáltal, hogy az őket befogó tüzevezető radarok látószöge alá repülnek. Ha ezt a manővert végrehajtva sikerül pár másodpercnél hosszabb időre eltűnni a lokátorok képernyőiről, az őket támadó SARH rakéták elvesztik a célt és

működésbe lép az önmegsemmisítő programjuk.

Mindezek mellett a gépek különféle magasságokon és sebesség fokozaton történő üzemanyag fogyasztását is valószerűbb algoritmus alapján számolják, így növekedett a levegőben tölthető idő tartalma is. Ennek értelmében a sugárhajtású gépeknél a kis magasságokban történő repülés (CRUISE) a kevésbé gazdaságos, míg a turbólégcsavaros repülőknél nagy magasságokban fogyasztanak jobban.

SAM rendszerek

Talán másnak is feltűnt, hogy nehezen magyarázható, de létező módon a felszíni objektumok és hajó egységek védelmét automatikusan ellátó légvédelmi útegek, lekapcsolt lakótorok ellenére jó találati aránnyal juttatták célba a félaktív radar-rávezetésű (SARH) rakétáikat. Ez a biztonsági szempontból (ARM támadás) kifejezetten előnyös, de meglehetősen valószínűtlen helyzet a továbbiakban szintén a múlté. Ezentúl csak a radarok aktiválása után történhet SARH rakéta indítás. Ez természetesen a repülőgépekről indított rakéták, pl. AIM-7 esetére is vonatkozik.

Szerencsére az előbbiekben említett SARH rakéta lerázó manővernek is van ellenszere. Modernebb rakéták másodlagos, ún. tehetetlenségi irányítási rendszerrel is rendelkeznek, mely lehetővé teszi, hogy a lövedék az utolsó érzékelt pontig külső rávezetés nélkül folytassa útját és csak ezután kísérelje meg újra befogni a célról visszaverődő elektromágneses sugárzást.

Az SAM-ek ezen tulajdonsága az ARM támadások kijátszására ad lehetőséget. A rakétát indító komplexus, a becsapódó ARM lövedékek kivédése érdekében lekapcsolhatja lakótorait anélkül, hogy teljesen elveszítené irányítását a levegőben lévő SAM-jai felett. Miután az ARM bármilyen kar okozása nélkül elhaladt, az újra felkapcsolt radarok ismét befoghatják a célt és folytathatják rakétáik rávezetését.

Rendszer visszajelzések

A fegyver kijelölési képernyőn (WEAPON ALLOCATION) két új üzenettel bővült a meglévő jelentések száma. A RAN-

GE SAFETY arra figyelmeztet, hogy a támadandó célpont túl közel helyezkedik el ahhoz, hogy a kiválasztott fegyvert ellene biztonsággal be lehetne vetni. Abban az esetben, ha egy megjelölt fegyvernek a hatósugara lehetővé teszi használatát egy célpont ellen, de az indító egység éppen új lövedékek utántöltésével van elfoglalva, vagy éppen más fegyverek irányítását végzi, a MOUNT EMPTY felirat jelenik meg. Természetesen, némi idő elteltével ismét működőképes állapotba kerül a rendszer.

HARPOON DATA ANNEX

Érdekelte váha is, mennyire érzékeny a Los Angeles osztályú nukleáris vadász tengeralattjáró AN/BQQ-5-ös Sonarja, vagy pontosan milyen légvédelmi fegyverekkel rendelkezik a légibázis Tripoliban? Nos, erre és számtalan más érdekes technikai kérdésre kapható pontos válasz ebből a hihetetlenül részletes és szerteágazó mellékletből, mely négy év kutatómunkájának eredménye.

A 18 text file-t számláló és több mint 1.5 Mb terjedelmű adatbázis pontos információkat szolgáltat a Harpoon hadműveletei során alkalmazható ASW fegyverekről, ECM, Radar és Sonar berendezésekről, fedélzeti ágyúkról, rakétákról, torpedókról valamint minden más repülőgép fedélzeti fegyverről. Minden adat megtalálható a különféle bázisok és kikötők védelmi létesítményeiről, repülő, tengeralattjárók és hajók aktív/passzív érzékelőiről, valamint az kibocsájtott kavitációs hangjelűkről. A legtöbb szövegszerkesztővel kompatibilis file-okat kedv szerint lehet módosítani vagy akár hardcopy formájában a hadműveletek alatt alkalmazni.

BOND & CLANCY

Nem sikerült kideríteni, hogy az AGM-84-től kölcsönözte-e a játék a nevét, de egy biztos; megjelenése nagy hatással volt a '80-as évek Techno-thriller irodalmára. Feltételezem Tom Clancy neve nem lesz teljesen ismeretlen, hiszen négy bestseller regénye magyar nyelven is megjelent. A Patriot Games és a Hunt for the Red October pedig a mozikban borzolta az idegeket. Az viszont kevesek előtt ismert, hogy a Harpoon indítatására fogant meg a HFTRO ötlete Clancy fejében.

A játék egy Larry Bond nevezetű tengerész-tiszt tervei alapján készült, és a '80-as évek elején jelent meg. Az ekkor még csak táblás kivitelben létező Harpoon oly nagy hatással volt Clancy-re, hogy 1982 nyarán felvette a kapcsolatot Bond-dal. Találkozásukból prosperáló együttműködés lett, hiszen 1983-ban már közösen kezdtek kidolgozni Bond egy másik ötletét, a 'Convoy-84'-et. Ez a HARPOON rendszerre épülő, ún. 'macro-wargame' volt, ahol korszerű haditechnikával lehetett egy új észak-atlanti csatát megvívni. Az ötlet már azért is fantasztikusnak tűnt, mert a Hadügyminisztérium belső munkatársain kívül, eddig senki sem vizsgálta meg kellő részletességgel egy ilyen hadművelet kimenetelét, így nemskora felmerült egy újabb regény megírásának lehetősége is. A munka eredménye az 1986-ban megjelent, ma már klasszikusnak számító RED STORM RISING volt, ami egyértelműen Clancy eddigi legizgalmasabb alkotása, és máig nem értem miért éppen ezt a regényt kezelik ily mostoha házzánban.

Végül néhány szó Larry Bondról, mert hiszen ő is profilitált kitűnő stratégiai elképzeléseiből. A mai napig két vaskos kötete látott napvilágot, melyek összetettségben és haditechnikai valószerűségben túlszerek Clancy eddigi művein. Az egy második koreai háború eseményeit feldolgozó RED PHOENIX és a Dél-Afrikában kirobbanó, mindkét szuperhatalmat kompromittáló VORTEX kötelező olvasmány a pseudo-stratégák számára.

Sorelli

Ui.: Mielőtt installálásra kerülne a HDS II, mindenképpen ajánlatos egy másolatot készíteni a Harpoon.exe file -ból. Az ok talán egyértelmű...

F O H C E

19

PROCTOR MULTIMAN

WEIR-ON
THE FRONTIER

gatluk

amig

gényseg

nem szer

zink. A hajó

műszerre

2336-ot írunk.

Most érkezett a hűle szektor egyik úrállomása egy veszélyes utazás után (bár a főnök szériát a neheze csak most jön). Neked, mint a protosant ügyököknek az a feladatod, hogy építs ki szövetséget a különböző fajokkal a szektorban, és vágd el az ellenséges sketch-ek utánpótlási vonalait. Ezenkívül nem utolsósorban támogasd a bázist (nem, nem deponálunk) pénzzel.

A játék egérrel irányítható, bal gombbal lépkedünk be a helyre, jobbal pedig egy "help" gólon jön elő. Ha, aki ebből sok mindent, meg tud, annak gratulálunk a szívesből. (pl.: a kommunikációs szék köz képernyőjére clickelve megtudhatjuk, hogy tényleg len üvegéből van...).

Az induláskor az úrállomáson találjuk magunkat. Középen a kommunikációs egység ill. hírdőzőszoftop található. Ez eleinte elég érdektelen, mert itt találhatunk haza pénzt (ami nincs), vagy olvashatjuk a híreket (ami szintén alig akad ebben a stádiumban). Később a saját felfedezéseinkben (is) gyönyörködhetünk...

Balról az első aló-hívogatóan larva, igen, ez a főnök. Fáradi vándorok itt találhatunk egy kis nyugalmat, és méhetlen mennyiségű piát, ugyanis, az asztalon álló pohár élel, meg-meghuzogatunk), kifogyhatatlan. Ezenkívül itt ismerkedhetünk össze vén farkasokkal is. Ez egyébként egyoldalú, mert na leül valaki hozzánk, jó, ha nem - akár fel is köthetjük magunkat, bár köztes megoldásunk is (későbbi visszafelé javasolom).

A második ajtó bal oldalt a shop. Eladhatunk szinte bármit, vásárolni viszont itt csak fuelt (üzemanyagot) lehet, ami a stabilitum nevet viseli. A hajónk induláskor fel van töltve 100 m³ stabilitummal, ami gyorsan fogy, de szerencsére nekünk a leggyorsabb felszerelés jutott, úgyhogy még gyorsabban. Egy barátomnak kapitány mesélte nekem egyszer, hogy állítólag van valahol egy bolygó, ami sok kinyerhető stabilitumot tartalmaz...

A szerelőszempontok balról az első ajtó mögött, vehetünk felszerelést és "ki-térre" juttathatunk. Ha eladunk eszközöket, csak erősen csökkentett áron tehetjük! Alkudni itt nem lehet, majd a későbbiekben találunk olyan bolygókat, ahol megvásárolhatunk ilyeneket. A városoknál kereskedhetünk. A városok mindenképpen lehetnek a Droszák (nagy lehet verni az agyukat)...

Végül a biotech centrum és könyvtár található a jobb hátsó ajtó mögött. Nagyon fontos hely, ha valaki kidöglik az űrhajónk szémélyzetéből azt itt helyrehozzák. Egyébként az összes (nem csak általunk) felfedezett fajról leírást és képet kaphatunk, a fellelhetési helyivel egyetemben. Ezzel csak egy bibi van: csak a bolygó nevét adják meg, a koordinátákat nem. Egyébként igen érdekes világegyetemben hajózzunk: kétkoordinátás, mint egy papírlap.

No, ha kibámultuk magunkat az állomáson, "tengerre fel" (click a nyílacska alul)...

Itt egyelőre bejelentkezik a segéd, az ABE440. Vele utaz-

ból a bal oldali túra jeleket tudjuk használni, gyorsíthatunk, lassíthatunk és a lenti középső panelra clickelve kézi irányításra kapcsolhatunk (harc). A képernyőn fent a dátum, lent a fuel és a koordinátáink láthatóak. Bárha nem a radar van hatá-
nem ott, a látómezőben lévő legközelebbi objektumot szonizálhatjuk, és (úrhajó esetén) annak körülbelüli állapotát is figyelemmel kísérhetjük.

A középső gombócban az űr-ek azt a részét szemlélhetjük, ahol éppen tartózkodunk. Ha orbitális pályára állunk egy bolygó vagy úrállomás körül, akkor az jelenik meg a helyen, ha pedig megközelítünk egy űrhajót (vagy az minket), akkor átvált közeli képre, és bekapcsol jobb oldalal alul - a radar.

A főképernyő mellett jobbra a hajó különböző részeleinek, valamint azok legénységének állapota látszik. A sárga csík a személyi állomány, a kék a gépek. Emellett jobbra a cargo (csomagtér) hosszúság jelzője van. A szállítást maximum 1000m³. A jobbra lent lévő radar mellett a sebesség látható (három fokozatú! Na?), a motorról függ, hogy tudunk rászerkeszteni. Itt jegyzem meg, hogy a jobb motor kevesebbet is fogyaszt, és a Skeetch hajók persze a leggyorsabbal vannak felszerelve. (Illetve még annál is gyorsabb.)

A bal oldali panelek

Zöld világ: a bio-részleg. Objektumok bio scanneless élőlények utaztatására, valamint itt rendelhetünk kúrát a beteg hajóerekek.

Lila fegyver: scanner Ezt használva bő adatbázist addu a nyakunkba az elöttünk lévő bolygóról vagy hajóról, de surface scan választva, lemehe-tünk a bolygó felszámra.

Kekeszdő golyó: navigáció Orbitális pályáról való kilépés, vagy surface scan (minek két tő?).

Kék kávémag: kommunikáció Intercomon beszélgethetünk a legénység tagjaival. A **memberek** egészségi állapotáról, skilljeiről kérhetünk le m-főt, ami a következő pontnál érdekes. Ha a station assign-ment-et kérjük, megkapjuk, hogy ki melyik helyen dolgozik a hajón, és ha új dolgozó va-szúnk fel, itt helyezhetjük el képességeinek megfelelően. Ezenkívül ha van a közelben űrhajó nem árt, ha felvesszük vele a kapcsolatot.

Sárga íz: gépház Erre és a taktikai részlegre nagyon kell vigyázni, mert ha ennek vége, akkor már csak egy izület káromkodhat a szerszorosatlen (ll)amer és lelet pótlógepi. Ennél a részleghel állítjuk be, hogy mely részleget re-szesítsen előlben a javító au-tomatika (alapból minden egyszerre fogalkozik). Átse-relnhetünk ezt azt a csillaghajóról a felfedezőre vagy vissza, esetleg a csomagterbe rakhat-juk, de ki is szematjuk az űrbe (jetison). A cargo manifestre megnézhetjük, mi van a rakter-be, és kinyitjuk any nem szimpáikus. Ha van valami roncs a közelben, összeszed-hetjük a maradványokat, vagy ha egy ellenfél megadta ma-gát, kirabolhatjuk/szétszere-khetjük a hajóját.

Piros célkereszt: taktikai Fegyverek és védelem ki-be kapcsolása. Ha ez a részleg elromlik, ismét nagy gondba-vagyunk, mivel ez esetben át-megyünk védelem ENSZ-ala-kulatba...

Ha jel megszarnaelgettünk egy bolygót, és úgy érezzük érde-mes leszállni pl. nem 57.6 g a gravitáció), a surface scannél kiválaszthatjuk a landolás he-lyét, ezután a kis felfedezővel száguldozhatunk a felszín fe-lött. Nyomunk rá az alul felelő "rányitópul" ra, akkor a járgány mozgásba jön. Ha va-lami terepárgy van a közelben, az a radaron látható lesz (ha földalt). Bekedés közben jobb clicket az exit kurzor-ikon át-vaít es ezután érc vagy élőlény felé klikk ba click esetén felszedi azt (ha van még hely a cargo bayben).

Hajóval mindenekelőtt érde-mes bekapcsolni a pajzst, és csőre letenni a muskétákat, aztán az irányítópultra tapo-sni (mellob). Jobb click válto-gat a fegyverek között. Az első egy nagy kék hőpelyhet okád ki, ami elég hatásos, csak ne-héz az ellenfelet eltálatni. A második egy egyszerű sugá-rágyú. Az a jó benne, hogy so-ro-zatolövésre képes. A harmadik egy nagyon erős asziss fegy-Ver. Amikor eleresszük, becélozzuk magának a legközelebbi ellen-felet (nem kell hogy előtte le-tesse a bombát, hogy az általa felfede-gy, és nem is hibázza elmo-zható bolygókat és lényeket le. Az egyetlen apró hibája a do-lognak, hogy közben 10 m³ stabilitumot is megzabol.

Egy jótanács kapd elő az an-golkudasodat és/vagy a szó-tárt, és kérdés ki mindenkit szavet találkozik, (nem a klub-ban gondolkodni hanem a játé-kban).

A deresták szinte elővadász ha kedves vagy, ha pedig ma-gukról kérdezed őket, utána akár kérnyérre is kenheted. Egyébkent is a főnök az elején relnívja a figyelmet rá, hogy nem a hódítás a cél. A Kaynikk nagyon agresszívak, alta-lában kalózkodnak, vigyázni kell velük (várj egy bolygót, a neve halál, a Kaynikok lakják), bár nem olyan jó felszerelték. Az igaz ellenfelek a Skeetch.

Tuti felszerelés, jó manőve-re készség, mellesleg neik is van bolygójuk.)

Egy ESET Összeakadtam három nyen perna hajóderrel, majd a kri-méből a vén úrroka ténetsét kivéve akadtam az ényik-re, mert ha az űrhajóalautom már csak kétő párocs, és hogy az öreg idezzem (ka) két duhós ellenfél kevesebb mint három". Na ez rendben is volt, a második is, de a harma-dik valahogy nehezen akart megpusztulni, és közben annyit eregetett rám abból a bizonyos hármas számú fegyverből, mintha a raktere helyén egy kimeríthetetlen stabilitummező lett volna.

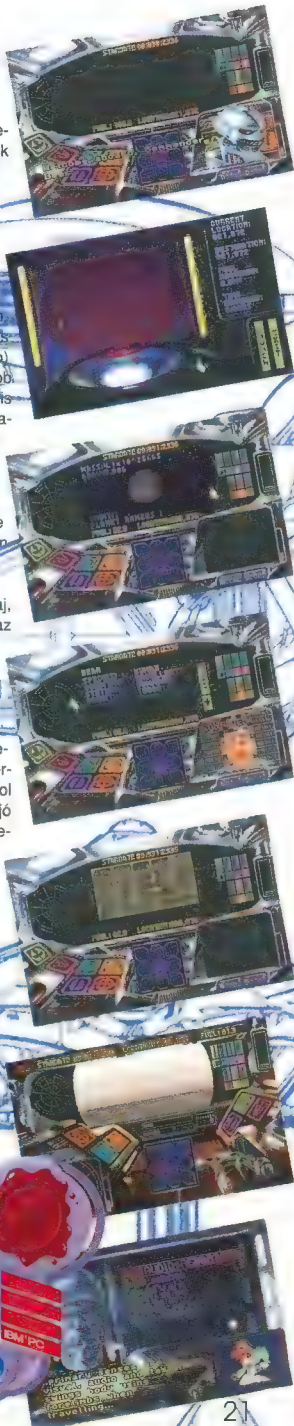
A Vantukkat nem lenne baj, csak nagyon magasan van az orruk, moosok árakat tudnak szabni, és űrborító ahogy alkuszniak.

Végeztül egy kis help info-gyűjtsetek mindeféle lénye-gekre, annak között nagyon ér-ekesek és jegyeztetek fel hol találhatók őket. Ez egy itó jó felet (nem kell hogy előtte le-tesse a bombát, hogy az általa felfede-gy, és nem is hibázza elmo-zható bolygókat és lényeket le, nevezheted el).

Szerencsés utat!

Croupier Junior

Ui.: néhány jó bolygó:
30, 45 Hive IV
81, 72 Ballon
84, 48 Tavart
171, 72 Orpheon



DUNE II

Aki nem olvasta a 93/3-ban a Dűne II leírást, az most azonnal pótolja. Ugyanis megérkezett az Amiga verzió. A Virgin adott jó hírére és nem vacak átirattal, hanem egy kiváló grafikájú és jó zenéjű játékkal lepte meg a már kissé csüggedő amigásokat. Ha lenne a stratégiai játékoknak királya, feltétlenül a Dűne II-re szavaznék.

Az alaptörténet egyszerű. A Császár az Arrakisra küldi a 3 legnagyobb családot, hogy kihasználva a viszálykodást, megőrizze a hatalmát. A Dűne felszínére érkező Atrides-ek, Ordos-ok és Harkonnen-ek azonnal bele is kezdenek a tőlük elvárható háborúzásba.

A játék nem követi a film, vagy a könyv cselekményét, de helyszínében és a konfliktus jellegét tekintve a Dűne folytatásként fogható fel.

Lehetsz Harkonnen, vagy Atrides, végülis mindegy, a lényeg a hatalom megszerzése. A stratégiai fontos fűszer a legjövendőmezőbb pénzszerzési lehetőség az Arrakis-on. Ha sok fűszert gyűjtesz betakarítógépeid, több pénzre leszel képesre. A fejlett technika pedig a hatalmat jelenti a bolygón.

A különböző családok, különböző fegyverzetekkel és speciális eszközökkel rendelkeznek. Épületek, stabil-, mobil-fegyverzetek és csapatok kereálhatók megfelelő anyagi háttér mellett. A kitermelő egységek nem csak a fűszer betakarítására alkalmasak. Ronda pusztítást okozhatunk vele az ellenséges gyalogság soraiban.

A játékban ellenfélnek tekinthető az őshonos gigantikus féreg, amely nem kíméli egy-

ségeinket, épületeinket, harcjárműveinket. Kírtása teljesen lehetetlen, hiszen egy óriási betakarítót is könnyedén elnyel.

A sci-fi játék megújította a területfoglalás stratégiai játékok műfaját, amely a Defender of the Crown óta szinte semmit sem változott.

A cég nem változtatott stratégiáján továbbra is minőségi játékokat dob a piacra. Nem óhajtom ismételgetni a teljes leírás tippjeit, inkább néhány gyönyörű kép a játékból.

Shy

KGB

(3. rész)



A KGB leírást onnan folytatjuk, ahol előző részben abbahagytuk. Rövid áttekintés az előző részek tartalmából: A KGB P osztálya a pereszetrojka hatására épült ki, mely a KGB-n belüli korrupciót próbálja megszüntetni. Rukov is itt kezd a pályafutását, édesapja halála után. Rögtön egy gyilkossági ügy nyomozásába kezdünk (PC GURU különszám), melynek szálai a KGB-hez, kábítószerekhez és szadista szexifilm csempészéshöz vezetnek. A nyomrunk egyet nagyon nem vesz be: a szexifilmeken szereplő nőket kegyetlenül megcsönkítják. Moszkvából Leningrádba utazunk, ahol a nyomozás folytatódik (GURU 93/7. szám). Az ügybe több érdekcsoporthoz is keveredik, szerepük még tisztázatlan...

Azoknak szeretnék egy kis segítséget adni, akiknek nehézségei adódtak még a leírás elolvasása után is. Az első fejezet végén, mikor elbújunk az ajtó mögé, nagyon fontos, hogy Vertót rögtön támadjuk meg, amint bejön. Ha csak pár másodpercet is késlekedünk a cickelésével, már könnyedén alulmaradhatunk. A második résznél Agabekovot fel kell hívunk egy másik irodából. Itt a beszélgetés után rögtön ki kell jönnünk az irodából, amint bejön az őr, mert különben kidobnak az épületből. Mivel a játék teljesen valósan lett kitalálva, ne csodálkozzunk azon, hogy a magnófelvételeink között lesz olyan, amely rosszul hallható, ha a felvevőgéptől távol állunk a beszélgető emberek (ez szükségszerűen így adódik egy párszor).

A második fejezet Leningrádban úgy kezdődik, hogy egy üzenetet kell dekódolnunk. Ebből kiderül, hogy a Hotelünk mellett este 19:00-kor várni fog egy ember, akinek a "nyakmetszés" jelszó után fel kell mutatnunk az igazolványunkat. Az előző leírást este 19:00-kor fejeztük be a játék ideje szerint, most innen folytatom a leírást. Ez embernek a jelszó után mutassuk fel az igazolványunkat.

- A 7-es osztály meglátogatása közben gondolom átkutatta Agabekov irodáját. Talált valami érdekeset?
- Csak egy kubai szivart. (3)
- Mmm. Agabekov sosem vásárol szivart. Jó lenne tudni, ki ajánlotta

neki. Tudd meg. A legtöbb kérdésre én már tudom a válaszokat. De most te mondd meg, mit sikerült kiderítened azzal kapcsolatban, amivel megbíztalak. Leningrádban ki foglalkozik a videoszalagokkal? (Savchenko - 4)

- Ki tartja a kapcsolatot Savchenko és Romeo bandája között? (Yakuhev - 2)
- Ki és mikor viszi ki a szalagokat az országból? (Viktor Matsnev - holnap - 4)
- Mit kap cserébe? (kábítószert - 3)
- Ki Mr. X? (Agabekov - 5)
- Ügyes volt, Rukov. Most már elmondhatom, hogy én olyan embereket képviselek, akiket az igazság érdekel. Ritka tulajdonság.

Kérdezzük meg, hogy mit akarnak.

- Úgy hisszük, a Szovjetunió még megmenethető, a jelenlegi helyzet ellenére. A hírszerzésnek objektívnek kell lennie. Agabekov kapcsolatban lehet külföldi kémekkel, akiknek érdekük lehet destabilizálni a Kémlint.
- Kusneitsov bűnöző?
- Visszaélhet a pozíciójával jövedelemkiegészítés miatt. Ki nem tenné ezt?
- Külföldi titkosügynökök is tevékenykednek?
- Van egy nő, CIA ügynök. De nincs több időm. Holnap 11:00-kor keress engem. Próbáld mindent megtudni Matevról, és a "New Birth" szervezetről.

Menjünk vissza a szobánkba, és várjunk a 19:40-es telefonra. Közben kopogtatnak. Egy ember jön be, aki egy hullát cipel. A következőt közli velünk:

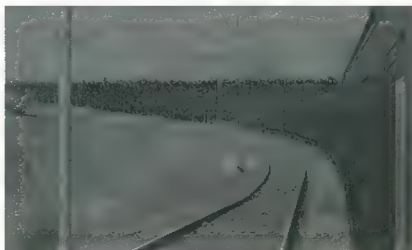
- A nevem Savinkov. Én vagyok az ellenőr. Ez az ember vezetett ide, a háttamba egy pisztolyt nyomva. Szerencsére sikerült kiiktatnom. Ha az Ön bőrében lennék, kíváncsi volnék a papírjaimra. Tessék.

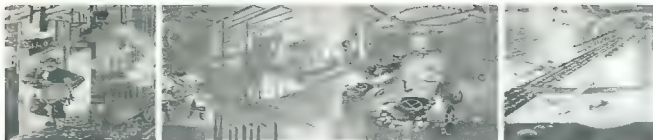
A papírjai rendben vannak, és egy ilyen fiatal KGB ügynök könnyen lehet, hogy

még ellenőrizve van. Vizsgáljuk meg a támadóját- ő már csak recsegő nyakkal tudna bólogatni. A tenyerén tollal írt telefonszámot találunk. Vegyünk fel mindent, majd hívjuk fel a számot.

- Viktor? - kérdezi egy ismeretlen hang.
- Igen.
- A munkát elvégezted?
- Gyere fel.
- Halott?
- Nem igazán...
- Mi történt?
- Gyere fel.

A hulláról levett kabátot és kalapot vegyük fel, a hullát pedig rakjuk be a fürdőszobánkba. Oltuk le a villanyt. Így könnyebben összetéveszthet minket a bűntársával. Savinkov elbujik az ajtó mögé, és mikor belép a figura, leült. Ezekután Savinkov kikérdez minket a nyomozásról, de a történetből hagyjuk ki a nyakmetszős figurát (S. csak leadná a drótát a főnökségnek, és megpróbálnák leállítani vagy ellenőrizni ezt a szervezkedést, ami a későbbiekben pótolhatatlan információt nyújthat nekünk). S. Agabekovot védi azzal, hogy ő is Kusneitsov után nyomoz, de nekünk előbb kell megoldanunk az ügyet, mint neki. A pisztolyos ember haverja felébred. Amikor Savinkov beszédre akarja felszólítani, ő egy kis történetet ad elő arról, hogy nyugati cuccokat akartak rabolni a hotelből. Erre Savinkov eltöri az egyik úlját. Ezekután kiderül, hogy a Severnaya Zvyeda szállóban, a 304-es szobában bérelte fel őket egy olyan ember, akinek nem lehetett látni az arcát (mögöle világított a lámpa). Savinkov ezek után ide küld el minket, hogy derítsünk ki a gyilkosjelöltünk megbízóját. Elsődleges célunk természetesen a hulla eltüntetése lesz a fürdőszobából (nehogy ráakadjon egy takarítónő, és a nagy felfordulás hátráltassa a nyomozást). Ő azt javasolja, hogy a kanálisba dobjuk be, ami a hotel mögött van, de legyünk óvatosak, mivel sok a járőröző rendőr arrafelé. Ha viszont mint részegét visszük oda, biztos átengednek. Először így egy üveg erős italt kell találnunk. Nyitogassunk be az emeleti szobákba.. hopp a 3. ajtó a bal oldalon nyitva van. Itt egy részeg horkol, átkutatva az ágyát - találunk is egy laposüveget a párnája





alatt. Ezt öntsük rá az eltüntetendő have-
runkra. Menjünk ki a hotel mögé, a csöve-
seknek adjuk oda az üveget, s így elko-
ródunk az ablak alól. Visszatérve a recep-
ciónál reklamáljunk az ügyben, hogy fiatal
huligánok zajongása miatt nem lehet
aludni az emeleten. Megvizsgálva az asz-
talát, egy összehajtogatott rokkantkocsit
találunk. Tegyük magunkévá, majd néz-
zük meg, hogy a hullánk a helyén van-e
még. Huhh, szerencsénkre nem Lőrincz
L. László írta a forgatókönyvet, így a hull-
lát gyömöszöljük ki az ablakon. Vissza le-
joggingolva a lépcsőn, jussunk ki a hotel
mögé. A rokkantkocsit használjuk a megbol-
duglton, s így menjünk egy sarkot balra.
A rendőrök átengednek, a kocsit a tartal-
mával együtt lökjük a kanálisba. Fent a
szobánkban várjuk meg míg Savinkov
visszatér - elküld minket a másik hotelba.
Reggel 7:00-kor jön ismét, s a magnó fel-
vevőket meg akarja hallgatni. Metróz-
zunk a hotelba, s irány a bár. Megtetszik
a szőke minisztrálnő, csipjük fel.
A 304-es szobáról kérdezzük. A hölgy el-
mondja, hogy Tamara használja, két szo-
bája is van. Amikor Tamaráról kérdezzük,
azt válaszolja, hogy beszéljünk vele ma-
gunk; és bejön Tamara. Hagyjuk abba a
dumálást, koncentráljunk Tamarára. Vele
a beszélgetés során az 1, 4, 2, 2, 1 kér-
désekkel válasszuk, s így kiderül, hogy
megmutatja nekünk a szobáját belülről is,
ha fizetünk 50 amerikai dollárt. Mondjuk
neki azt, hogy még meggondoljuk. Bejön
egy új hölgy, miért hagyának ki a sort,
hátha megtudunk valamit tőle is. Ismerke-
dési szándékunkra meglepően reagál:
- Rukov! Beszélni szeretnék Önnel! Ka-
ronragad minket, és kivisz a haliba.

Kérdezzük a 2, 3, 4, 5 kérdéseket, mely-
ek tartalma röviden: Greenbertől tud
rólunk (G. - technikai tudása is közrejá-
tszott abban, hogy ki tudtuk szökni a fog-
szágból), s mivel ő (Wallace) is a segítsé-
gét ajánlotta, kérjünk tőle 150 dollárt.
Ezekután kérdezzük ki. Minimális infor-
mációt tudunk begyűjteni a "New Birth"
szervezetről. Ők azokat az erőket akarják

megállítani, akik Gorbacsovot szeretnék
letaszítani a hatalmi pozíciójából, és egy
keménykezdő kommunistaival cserélnék ki.
De ilyen hatalomátvételi tervekrol nincs
bizonyíték. Sulikeyet (azt az embert, aki
meg akart minket ölni), egy évvel ezelőtől
tartóztatva le Chapkin. Ezekután Sulikeyet
kiengedték, azóta állítólag neki dolgozik.

Ezekután Greenberggel is dumáljunk
egyet (3, 3, 4, 4, 3, 3, 1, 1), majd addig kér-
dezzük, amíg el nem megy. Azt is meg-
kérdezi tőlünk, hogy mit tudunk Propotov-
ról, majd találkára invitál 12:00-ra a Lado-
ga Parkban. Ismét beszéljünk Tamarával
(4, 1). Miután elfogadta a pénzt, felvisz a
szobájába. Fent egy kicsit meglepjük, mi-
vel nem az történik, amire számítana
(megszólal zsebünkben a magnó) beszél-
jünk vele (nehéz úgy ellenállni a csábítás-
nak, de egy ügynök élete nem túl egyszer-
ű). A beszélgetés (1, 5, 2, 5, 2, 1, 4) so-
rán kiderül a másik szoba száma is (417),
itt talán további bizonyítékokat találunk. A
gyilkosunkat Chapkin bérlette fel.

Már csak 50 \$ maradt, mivel a nő csak
újabb 50 \$-ért volt hajlandó elárulni a szo-
baszámot. Menjünk lifttel a negyedikre. Itt
a takarítónő(?) csak úgy hajlandó odaad-
ni a kulcsokat, ha megszíroszuk egy kicsit
10 \$-ral. A szobában vizsgáljuk meg a
tükröt: úgy néz ki, mintha be lehetne rajta
látni egy másik szobába. Vegyük fel a ha-
mutálat, törjük be az üveget. A másik ol-
dalon vegyük fel a fotót az asztalról (ez
azt is bizonyítja, hogy Chapkin és Kusne-
šov kapcsolatban állnak). Visszatérve a
hotelünkbe az ágyra rogyva elalszunk.

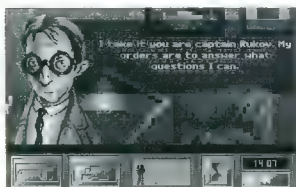
Reggelre arra ébredünk, hogy Chapkin
rúg oldalba. A fürdőszobába bead nekünk
egy igazságszérumot, majd rövid úton tá-
vozzuk az élők sorából.

Ennek a szomorú ténynek a megakadá-
lyozása érdekében lefekvés előtt készít-
sünk egy kis meglepetést Chapkinnek.
Tekerjük vissza a magnót az elejére, ve-
gyük ki a fülhallgatót, állítsuk automata
hang-aktivált lejátszásra (PC-GURU 1.

száma). Így a lejátszás akkor kapcsol be,
ha mi azt mondjuk: beszélj! Tegyük le a
kis magnót a földre, és próbáljunk ébren
maradni az ágyban. Ez úgysem sikerül, s
így Chapkin rúg oldalba. Engedelmesked-
jünk neki (1), bejutunk a fürdőbe. Meg-
nyitja a csapokat, hogy ne hallatszon ki
semmi hang. Úgy látszik ismét nagy
gondban vagyunk, de ezek ellenére sze-
rencsére magunknál hagyjuk a lehallgató-
mikrofonunkat, ami mindent közvetít a
magnónak 15 m-en belül.

- Belemásztál az üzletembe, Rukov. Tud-
ni szeretném, hogyan jutottál el a felvevő
stúdiómba, a 418-as szobába. Beszélj,
vagy összeszorítod a fogadat? Így is, úgy
is köpni fogsz! Melyiket választod?

- Kész vagyok beszélni. (4) Lejátszásra
kapcsol a magnó, mire Chapkin az ajtó
felé kapja a fejét. Ekkor támadjuk meg.
Vegyük el tőle a pisztolyt és az injekciós-
tűt, amit rögtön próbáljunk ki rajta. Min-
dent tudjunk meg tőle, ami csak eszünk-
be jut. Kiderül az igazságszérum hatásá-
ra, hogy Matsev nem személy, hanem
egy haláshajzó, amely a tengeren veszi
fel a kábítószert. Az igazságszérum (amit
beadtunk) nagyon hatásos és halálos is
egyben. Jakucsev szerepe az egészben
annyi, hogy ő tartja a kapcsolatot a
moszkvaiakkal és a leningrádiakkal. Mec-
hulatov a főnök, ő cseréli le a kábítószert
a kazettákra. A kábítószert Helsinkiből ér-
kezik. Matsev ki akarja hagyni Kusneitso-
vot, aki eddig %-ot kapott az üzletért, de
Kusneitsov tud erről, s szombat este ölné
meg a főnököt, így vasárnap még ráteheti
a kezét a kábítószert szállítmányra. Az
árut Savchenko venné át. A madárkánk
rövidesen feldobja a lábát. Vigyük át a
hullát a szobába, és várjuk meg, míg hé-
re ideér Savinkov. Válaszaink legyenek:
3, 1, 2. Ezek után mondjuk el mindent.
Kapunk egy új fényképezőgépet az eltört
helyett. Adjuk át a fegyvert, majd vegyük
fel a szobából az összes tárgyat. A hullát
rakjuk a szekrénybe (reméltem megtalálja
a következő tulaj), majd menjünk a hotel





mellé, hogy találkozhassunk a "nyakmet-zsössel". Csak egy csavargó jön, aki viszont fennhangon hirdeti, hogy milyen fontos és érdekes az az újság, amit olvas. Ez akár jel is lehet, így kérjük el az újságot, amit a jó fényképezőgépjében meg is kapunk. A Pravadát elolvassuk egy olyan kódolt üzenetet olvashatunk, amiből megtudjuk, hogy a szállónk melletti fülkénél várjuk egy telefonhívásra 11:15-kor. Tegyük is ezt, vegyük fel a kagylót, amint csörögni kezd. Válaszoljunk (3, 2, 2, 2, addig míg le nem rakja). Mindjárt dél, siessünk hát a Ladoga Parkba, nehogy lekéssük Harry Greenberggel a találkozót. Válaszoljunk neki a 2 majd az 1 variációt (köv. találkozó időpontja: másnap reggel 7 óra) és máris a harmadik fejezetet játszhatjuk..

HARMADIK FEJEZET

A 19-es mólóhoz jutunk, itt vesztegel a Viktor Matsnev. Nemsokára elindul a nyílt tengerre árut cserélni, s mi úgy döntünk, hogy valahogyan feljutunk a hajóra. Ne menjünk az őrbódé közelébe, inkább ugorjunk a vízbe. Másszunk fel hátulról a hajóra, s bújjunk el a nagy halszállító dobozok mögé. A pipás hajós előre jön (a piáról mormog valamit) majd elmegy. Most már lemehetünk a kabinokba. Az egyik ágyneműtartóban egy üveg vodkát és egy övet is találunk, ezeket vegyük fel. Menjünk vissza a tatra. A matrózunk még mindig a hajó orrában van, pedig ott is jó lenne körbenézni. Dobjuk az üveget a tengerbe, azon az oldalon, ahol a matróz áll. Ezt észrevéve, nem hagyja elveszni az értékes kincset, beugrik utána a vízbe. Most előremehetünk, itt is irány lefelé. Bújjunk el a szekrényben, várjunk este 7:00-ig. Közben a barátunk (akiről kiderült, hogy a gépmester) az üveg alája nézett, s így kiötlötte magát egy picit a forgalomból. A gép egy része elromlik, s az utasításokat a kapitány a hangszóróból adja. Nem baj, hogy egy éber emberrel kevesebb tartózkodik a hajón, így a rossz egységet javítsuk mi meg az őv segítségével. Bújjunk vissza a szekrénybe, le-

száll az éj. 9:30-kor menjünk fel, előre és bújjunk ismét el a halasdobozok mögé. Várákozzunk 11:59-ig, amikor kifürkészhetjük a csempészeket. Wallace is itt van. Miután lementek (0:30), menjünk mi is le egy kicsit hallgatni. Ezek után gyorsan menjünk vissza a halasdobozok mögé, és 4:59-ig semmi teendőnk nincs. Várjuk meg míg mindenki elmegy, majd lopakodjunk előre, és a változatosság kedvéért itt is bújjunk el a halasdobozok mögé. Várákozzunk 7:30-ig, majd egy fejes után ússzunk ki a móló mögé a partra.

NEGYEDIK FEJEZET

Menjünk a Department 7 elé, s várjunk Agabekovra. Kövessük taxival, majd vizsgáljuk meg az épületet, amelyből kijött. Menjünk bátran be. Két ór állja utunkat, s megkérdezi, hogy be vagyunk-e jelentve. A harmadik lehetőséget válasszuk: "Az igazgatóhoz jöttem, KGB ügynök vagyok." Mutassuk meg a papírjainkat, s így bejutunk Litvinovhoz.

- Kapitány elvtárs, Agabekov ezredesnek már minden elmondtam erről a lehetetlen helyzetről. Elt mondta később felhív az üggyel kapcsolatban, de nem említette az érkezését.

- Ez csak rutinnyomozás. Mondja a tényeket, előről.

- Propotov időben érkezett. A ládát kinyitottuk, és a kábítószert beadtuk neki, hogy felébresszük. Balszerencsénkre a szolgálati nővér benyitott, és észrevette Propotovot. Röviddel ezután telefonált. 20 percel később Sayenova nővér aktiválta a riasztót, és berohantak az örök. Így a bejárat szabadon maradt. Négy ember rontott be, és elrabolták Propotovot. Ennyi. Agabekov elvitte a nővert.

Ezek után Propotovra kérdezve ügyis Agabekovhoz irányítanak minket, ugyanis is úgy titkos. Így a támadókra kérdezzünk rá, majd köszönjük meg a segítségét. Ezek után szabad bejárást kapunk a kórházi termekbe. A három teremben két ember használhatatlan, a harmadik már értelmesebben beszél (azt állítja, hogy a politikai foglyokat hozzák ide, kí-

sérleteket végezni rajtuk), de végül kiderül, hogy ő sem teljesen beszámítható. Menjünk a negyedik ajtón jobbra be, majd az ajtó bezárul. Nincs kilincs, hermetikusan el vagyunk zárva a külvilágtól.

- Ne ijedjen meg, üljön le, ha gondolja. Senki sem fogja bántani. Tudom, hogy bezárva lenni nem kellemes érzés, én sem vagyok kivétel a klausztofóbia alól. Csak egy-két kérdés tesztek fel, rendben?

- Rendben.

- Őszintén válaszoljon: lapos a föld? (és ehhez hasonló egyszerű marhaságokat kérdez, válasszalunk rájuk őszintén)

- Kicsoda Ön?

- Rukov kapitány, KGB.

- Ön csak elhiszi, hogy Rukov kapitány Propotov. Teljesen beleéli magát, pedig nem igaz. Tudja a paranoiának sokféle megnyilvánulási formái vannak. Sokan felveszik az üldözők szerepét, ahogy úgy érzézik, még most is üldözöttek.

- Elég ebből az egészségből. Rukov vagyok. Hívja Litvinovot!

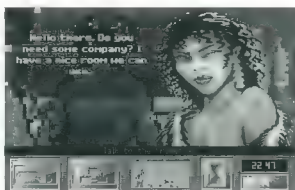
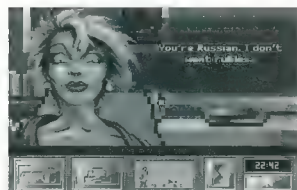
- Mindig áruló voltál Propotov?

- Hívja Litvinovot!

- Érdekes ez a be nem jelentett hírtelen személyiségcsere. Egy kis ideig el fog tartani, míg utánanézek...Rukov kapitány? Beszéltem Litvinovval. Kérem jöjjen be. Előzetesen kérem az előbbi incidensért kapott, de egy bizonyos Propotovnak kellett volna besétálnia abba a szobába. Hogyan segíthetek?

Hmmm. Ez a kis köztéték meggyőzőtt minket arról, hogy nem mindennapi pszichikai kezelés alá veszik a betegeket. Személyiségváltózás... érdekes dolgok történhetnek itt a laborban.

Válasszuk ki a 4, 1, 1 kérdéseinket Tsibulenko professzornál. Bármire is kérdezzünk, nem hajlandó titkos információt kiadni, de amikor meghallja, hogy Agabekov után nyomozunk, kirohan a laborból. Most rögtön nyomjuk meg a piros gombot, bezárva a profot a saját kalitka-csapdájába. Menjünk be a jobb oldali gépbe.





Itt egy érdekes látomásban lesz részünk: Édesapám beszél hozzánk: "A Memoria bibliája a halottak könyve. A mártír a sorsa elé megy. A világ, az ártatlanok meghalnak, a mennyek fényével megvilágítva." Mi ez az egész??? A nagy többsége a dolgoknak úgyis később derül ki, de azért ne feledjük apánk szavait. Kijőve a kabinból, Tsbulenkö dumál a mikrofonon keresztül:

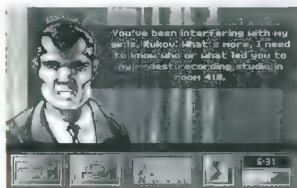
- Tudom milyen örömet érezhet ebben a percben; mint egy kisfiú, aki csapdába csalt egy rovat. De ebből elég! Engedjen ki!

Ha most kérdezzük ki, csak annyit tudhatunk meg, hogy Ppotozov személyiségét adata lett, s kómába esett. Őt kellett volna megvizsgálnia a profnak, de ugye, elrabolták. (Ez hazugság, hiszen a kómába esett emberekkel elég nehéz pszichológiai tesztet elvégezni.) Így hagyjuk még, hadd puhuljon a madárka. 10-17-ig várjunk, s kérdezzük ki. Ekkor már fulladozik, de még összefüggően tud beszélni. Egy-két fontosabb infót leírunk, de feltétlenül kérdezzünk rá a páciensekre és Sayenevára.

- Az én munkám forradalmi, Rukov! Az alany személyiségét először kiktatjuk. Így hozzájutunk egy üres aghoz, s rövidesen új személyiséget ültetünk be. Egy alanyba több személyiséget is építhetnek. A kutatások még a korai fázisban vannak, de lassan az álmom valóra válik.

- A vörös dióda a falon egy hazugságvizsgáló-detektor.

- A páciensek? Kísérleti nyulak. Golvbev a harmadik szobában volt az első. Túl sokat "tisztítottam" ki a személyiségből, így



a csere személyiség beültetés nem eresztett elég mély gyökeret. A második személyiségét a Saliva kulcsszóval lehet előhívni. Retcherov az első szobában már jobb állapotban van, két új személyiséggel rendelkezik. A kulcsszó: Pavlov. Tiskyevich a 2. szobában a legújabb szerzeményem. Jó agyú, viszont szociálisan megbízhatatlan. Három, de lehet hogy több személyisége is lesz!

- Agabekov Propotopov személyiségét akarta átalakítani, de neki már volt egy beültetése. A munkát nem tudtam elvégezni. Elrabolták.

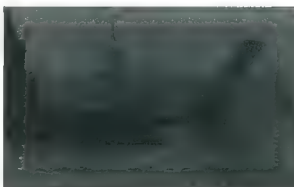
- Sayeneva egy vallási fanatikus, a Pam-yat a tegye. (Skinhead újfasiszták) A Pam-yat a Memory. (Ő raboltatta el P-t).

Amint a prof. meghal, használjuk az intercomot, s mondjuk meg az igazgatónak, hogy Tsbulenköti valami megrohanta. Ekkor megnyugtatónk minket, hogy rohamai is szoktak lenni a profnak, s ilyenkor le kell pihentetni. Szégyelli, ha nem látják keménynek. A testét vigyük ki az örökhöz. Menjünk el Golubevhez, mondjuk azt hogy: Saliva. Itt egy kulcsszót hámozhatunk ki a majdnem összefüggő beszédéből: Motherland, vagyis anyaország. Vissza a hotelba. Itt a kapuban egy csavargó vár minket, aki megadja Yakuhevet címét (a nyakmetszős ember küldi). Irány a Gorkij street. A megadott címen Harry Greenbergbe botlunk, akit Yakuhevet lepett meg, miközben átkutatta a lakását.

- Mit látok, csak nem egy KGB ember, Rukov kapitány az? Ha pár perccel előbb érkezel, nem török ki a karom. Yakuhevet rám rontott, de lelőttem. A pisztolyom elég nagy zajt csapott, így kb. 10 perccel adok a yardnak, hogy ideérjen. Ha van kérdésem, gyorsan tedd fel.

- Mit tudsz a Memoria Bibliáról vagy a Holtak könyvéről?

- Mi ez a sok hülyeség? Memory's Bible... megvan! A Pamyat az angolul memory nem? De milyen könyv lehet ezeknek az ultra nacionalista antifasisztáknak a bibliájuk? Ahá! Ez a "Mein Kampf" orosz for-



dításban, lábjegyzetekkel, arról, hogyan lehet Hitler elképzeléseit az orosz társadalomra alkalmazni.

- Motherland? Nézd csak, mit találtam! Galéria, amely a "Motherland" nevet viseli a Great Patriotic War Streeten van.

Irány a múzeum. Bejutva a menedzsersasszony ki akar dobni minket, mivel két perc múlva zárás van. Mondjuk, hogy csak nézelődünk. Várjunk, s mikor félrehívja egy másik látogatót, bújunk el a szekrényben. Miután elmentek a látogatók, oltuk le a villanyt (ez fontos, mivel sokáig nem tudtam továbbjutni ezért a kis apróság miatt). Menjünk hátra, s az íróasztalról vegyük fel a levélnyitót, a szoborból pedig húzzuk ki a kardot, (a mártírok... ismerős???). Használjuk a levélnyitót a szobor hús nyílásán, s elcsusszan egy kép. A végső megoldás, a nagy fordulatok még csak ezután jönnek, de ahogy látom a papír szélét közeledni, az az érzésem, abba kell hagynom az írást. Miért volt annyira fontos Propotov? Hogy a bácsikánk is érdekelt az ügyben???!!! Mindezt kideríthetitek, ha idáig eljutottatok. A játékról összeségében annyit mondhatok, hogy jó stílusú, egyedi grafikával, egyetlen jól felépített társalgási rendszerrel és jó zenével rendelkezik. Egyetlen negatívuma az, hogy piszok nehéz végigjatszáni, időnként logikátlan dolgok vezettek csak tovább, amelyek később nyertek értelmet. Ha valakinek ezek után mégis gondja támadna a végigjatszással, dobjon fel egy levelet a szerkesztőség címére, KGB jellegével.

Masell

FLAKES OF FREEDOM MIDWINTER II

*Üdv mindenknek! Jöttem újra
álmokat futni, úgyhogy vonuljatok
fedezébe. Ismét maradt
néhány üres oldal a GURU-ban,
amelyen borzolhatom az ide-
geitek (bár amilyen peche-
tek van, lesz ott kettő is). Ezúttal
az önmagukat szerényen a
Stratégia Mesterei-nek nevező
bagázs Midwinter II. című kreá-
cióját adom át.*

A program az Atlanti Föderáció és a Szaharai Birodalom konfliktusán alapul. Egy 42 szigetből és Afrika nyugati partjából álló területen folyik a cselekmény. Mi az Atlanti Föderáció oldalán, a COBRA (Covert Operations BuReAu) nevű szervezet ügynökeként tevékenykedünk. A Föderáció egyetlen szigetet jelent, Agorát, amely a szigetvilág északnyugati csücskében helyezkedik el. A többi sziget a Szaharai Birodalom csatlósja. Ez eddig nem is volna baj, az viszont már igen, hogy a szaharaiak széperékét bántja, hogy ez az egy sziget "külog" a többi közül, és még kellemetlenebb, hogy mindent meg is tesznek, hogy ezen változtassanak. Miután kiválasztottuk az irányítást, és túljutottunk a védelmen (tudjátok ti egyáltalán, hogy mi az?), a COBRA HQ folyósrán találjuk magunkat. Itt öt ajtót és két őrt látunk. Nézzük sorban a szobákat:

WAR ROOM: a legfelső ikonnal új hadjáratot kezdetünk, a legalsóval kiléphetünk a folyósóra, a többi azt hiszem egyértelmű. Új hadjárat indításakor először a hadművelet nevét (Operation...) kell megadni. Ez alapján fogja a program a megfelelő Campaign Diskreke elmentetnünk az állásokat. Ezek után egy üres lemez kér a gép, amivel majd elless egy darabig. Ha mindezzel megvagyunk, menjünk ki a folyósóra, majd a CONTROL felirátú ajtón belépve kezdetünk meg a harcot.

PERSONNEL: itt tervezhetjük meg álmunk titkosügyőkeit. Az elénktráló menü nem szorítokzik különösebb magyarázatra. A második pontra bökve először megadhatjuk az ügynök nevét, majd a nemét, ezután arcot tervezhetünk neki. Fentről lefelé haladva a következőket állíthatjuk be: arcmóda, orr, szája, szem, haj,

szakáll, szemüveg. A +, - ikonokkal változathatunk az arcerendezések között, a fel-le nyilakkal pedig mozgathatjuk őket. Az utolsó három esetben a kör alakú ikonnal ki-be kapcsolhatjuk a funkciót. Az EXIT-lel léphetünk tovább. Most a belső tulajdonságok következnek: **charm** - vonzerő, **sex appeal** - szexuális vonzerő, **bribery** - megvesztegetés, **threat** - fenyegetés, **reason** - józan ész, meggyőzés, **pleading** - kérés, rábeszélés, **authority** - tekintély, **deception** - csalás. Az értékelés lehet: **excellent** - kiváló, **good** - jó, **average** - átlagos, és **poor** - gyenge. Ha egy tulajdonságot megváltoztatunk, akkor az megváltoztat egy másikat. Ezek általában a következőképpen alakulnak: **charm** - **authority**, **sex appeal** - **reason**, **bribery** - **charm** / **authority**, **threat** - **charm** / **sex appeal** / **reason**, **reason** - **deception** / **bribery**, **pleading** - **authority** / **threat**, **authority** - **deception** / **reason**, **deception** - **charm** / **sex appeal** / **pleading**. Ezt követően beállíthatjuk ügynökünk fizikumát: **reflexes** - reflex, **sturdiness** - erő, **endurance** - állóképesség, **recuperation** - felépülés, pihenés, **stamina** - életerő. Ide is ugyanaz igaz, amit az előbb leírtam. A tulajdonságok hatása egymásra a következő: **reflex** - **endurance**, **sturdiness** - **stamina**, **endurance** - **recuperation**, **recuperation** - **sturdiness**, **stamina** - **reflex**.

TRAINING: itt készülhetünk fel a játékra. Hét almenü vár ránk:

STRATEGY: a stratégiát gyakorolhatjuk (az elebbe nem jöttetek volna rá, mi?). A térképen 42 szigetet és Afrika nyugati partját látható. A vörös színnel jelzett sziget Agóra, a Föderáció uralma alatt áll. A sötétzöld színek a Szaharai Birodalom megerősített állásai, a világoszöldek pedig az előretolt támaszpontjai. A kis, kör alakú kurzor egy terület fölé állítva, a bal jobb egérszemmel zoom-olhatunk. Ha felszabadítunk egy szigetet, akkor az a Föderáció szövetségese lesz, és a térképen rózsaszínre színeződik. A valódi hadjáratban ez akkor következik be, ha sikeresen végrehajtottunk egy küldetést, itt a gyakorlatnál azonban elég ráállni a nyílra, és megnyomni a SPACE-t. A sziget felszabadítása esetén a hozzávezető utánpótlási vonalak világszínűvé sötétkékre színeződnek, és az ellenség a to-

vábbiakban nem használhatja őket. Egyébként itt érvényesül a dominó-elv, ami azt jelenti, hogy ha elfoglalunk... akkor mondani felszabadítunk egy szigetet, akkor azok a szigetek is hozzánk kerülnek, amelyekre csak az általunk felszabadított szigetről vezet utánpótlási vonal. A bal alsó sarokban látható egy kulcsot ábrázoló ikon. Erre rámaszva a kurzorral, további három jelenik meg, az elsővel visszaléphetünk a TRAINING főmenübe, a másodikkal visszaállíthatjuk a térképet az eredeti helyzetbe, a harmadikkal pedig egy szaharai offenzívát szimulálhatunk. Erről annyit illik tudni, hogy a Szaharai Armada mindig a legrövidebb és legkönnyebb utat választja, és csak akkor foglал vissza szigetet, ha máshogy nem tud továbbhaladni. Ha az invázió végbe ment, újra az ikonra kattintva letörölhetjük a térképről az Armada útvonalt.

ESCAPE TRAINING: a játék folyamán el kaphat minket a Szaharai Titkosrendőrség. Ilyenkor hűvösre kerülünk, ahol előzőleg beállított tulajdonságaink alapján választhatjuk ki, hogy milyen módon akarunk megszökni. A képernyőn látható örmünk arca, a mellette levő szövegből megtudhatjuk a nevét, a képernyő tetején pedig a dátum figyeli kaján mosollyal szökei kísérleteinket. A képernyő alján sorakozó ikonok közül az első (nappal/éjszaka) akkor válasszuk, ha még egy napot pihenni akarunk a fogdában és másnapra halaszthatjuk a szökést. A másodikkal (pénz-köteg) megkísérrelhetjük megvesztegetni, a harmadikkal (ököl) pedig megtámadhatjuk örmünket. A negyedikkal (száj) elcsábíthatjuk az őrt, de csak akkor, ha az ellenkező nemhez tartozik (a program nem halad a korral). Arra azért felhívnam a figyelmet, hogy az őrk a "valóságban" nem mindig úgy viselkednek, mint a gyakorlatnál. Előfordult például, hogy az egyik nő a gyakorlatnál zsinórban ötször sikerült elcsábítanom, az éles küldetésnél viszont az első kísérletnél úgy vágott szája, hogy csak lestem. Így aztán kénytelen voltam szegényt a következő alkalommal agyonvenni. Ja, jut eszembe, ha valaki a legkönnyebb fókuszban játszik - vagy valamelyik küldetése során már megszerezte -, akkor a VISITING CARD nevű titkos fegyver ikonja lesz az első, nem a "nappal/éjszaka". Ennek a használatára egy pillanat alatt kiszabadít minket.



HIBI- OUS: a különféle járművek vezetését gyakorolhatjuk. HELP lenyomására láthatóvá válik az irányítás. A járművek orrát az egérgombokkal bil- lengethetjük, kiszállni az ESCAPE-pel lehet. Az F10 lenyomására visszatérünk a TRA- INING menübe.

FIREFIGHT: egy küldetés közepén talál- juk magunkat, egy repülő tengeralattjáró- r(???) ülésében, amint épp az ellensé- get irtjuk (vagy ő minket). Lehetőségünk van mindent kipróbálni, amit eddig tanul- tunk, kiegészítve az emberekkel való be- szélgetéssel (erről majd később). Rom- bolhatunk, fogságba eshetünk tetszés szerint, akár az egész küldetést is teljesít- hetjük.

Pár szót ejtenék a járművekről. Kicsit fur- csának találom, hogy a programban egy- más mellett vannak olyan eszközök, mint a kétfedeles repgép és a helikopter, vagy a zeppelin és a légpárnás hajó. Vélemé- nyem szerint, ha egy technikai civilizáció eljutott olyan vívmányokig, mint a rakéta, vagy a repülő tengeralattjáró (bár ez utóbbit nem tudom, hogy gondolták a program írói), vagy akár a fent említett helikopter, akkor el kellett volna jutniuk a sugárhajtású repülőgépig is. Na mindegy, nézzük a járműveket.

SZÁRAZFÖLDI JÁRMŰVEK:

Tank: nagy tűzereje van, és jól bírja a gyűrődést. A lövegcső 45 fokban állasz- zó- gánál a legnagyobb a lőtávolsága. Csak egy másik tank tud benne komolyabb kárt okozni. Ennek ellenére nem aján- lom, mert lassú, és a manőverezőképes- sége sem valami jó.

Dzsip: Jól manőverező, gyors, felfegy- verzett járgány. Mindennemű szárazföldi közlekedéshez ajánlott, de lehetőleg ne ezzel ostromoljuk az ellenséges HQ-t, mert esetleg semmi perc alatt kilövik alólunk.

Teherautó (Truck): nem fo-

gunk vele sebességi rekordot dönteni, és a manőverezőképessége sem egetverő, de azért elég tűrhető szállítóeszköz. Kor- látozottan terepjáró.

Busz: nem túl gyors és fegyvertelen. Az utakon közlekednek, ott lehet őket elkap- ni. Csak végső esetben használjuk.

Vonat (Train): elég gyors, de csak sínen tud közlekedni (a térképen kékkkel vannak jelölve a vasútvonalak). A kurzornyílak segítségével mindkét irányba vezethető.

VÍZI JÁRMŰVEK:

Motorcsónak (Speedboat): gyors és jól manőverez. Az egyik legjobb vízi szállító- eszköz.

Tengeralattjáró (Submarine): a legjobb védettségű vízi jármű. A kurzornyílak se- gítségével lehet függőlegesen mozogni vele. A fegyverzete is elég erős. Egyedüli hátránya, hogy nem valami gyors.

Mini-tengeralattjáró (Minisub): Gyorsabb és jobban manőverez, mint a normál, de sérülékenyebb is. Jól használható vízalati- ti harcokban.

Hajó (Ship): a motorcsónakkal ellentétben a hajóra erősen hat a hullámmás. Nem olyan könnyű rakétákkal célba találni róla, de tapasztalataim szerint nehezebben is találják el.

KÉTÉLTŰ JÁRMŰVEK:

Crawler: a tengerfenéken és a szárazföld- ön egyaránt használható. Átlagos se- besség és manőverezőképesség.

Hidroplán (Flying Boat): Jól használható vízfelszíni célok elleni harcra. Csak elvét- ve használtam, ezért nem tudok róla sok- kat mondani.

Repülő tengeralattjáró (Flying sub): a le- végében és a víz alatt egyaránt használ- ható. Nagy sebességű, jól felfegyverzett jármű. Az egyik legjobb gépezet.

Légpárnás hajó (Hovercraft): tengeren és szárazföldön egyaránt használható. Ide-ális eszköz kisebb partmenti ellenséges csoportosulások szétverésére. Korláto- zott tűzereje van.

LÉGI JÁRMŰVEK:

Kétfedélű repülőgép (Biplane): igen gyors, könnyen vezethető. Felszállásor gyorsítsunk, majd emeljük fel a gép orrát. Leszállásor ereszkedjünk 200 láb alá, és csökkentjük a sebességet. Egy bizonyos sebesség alatt automatikusan leszáll.

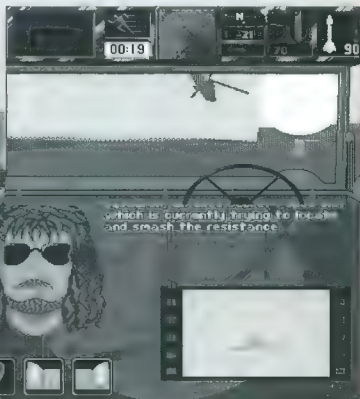
Helikopter: sokoldalú jármű, erős fegyver- zettel. Elég sérülékeny (legalábbis alólam elég gyakran kilöttek).

Zeppelin: nem nagy sebesség, nagy sé- rülékenység, ideális futó(?)vad az ellen- ség lögyakorataihoz. . . még lezuhanásra se jó.

Hőlégballon (Balloon): na ez egy jóféle jármű. Irányításában csak a szélre ha- gykozhatunk. Minél magasabban va- gyunk, annál gyorsabban tudunk haladni. Arra sem árt odafigyelni, hogy a különbö- ző magasságokban más-más irányba fúj a szél. Így a magasság változtatásával tudjuk a sebességet és az irányt változ- tatni. Az ügyességi játékok kedvelői nyu- godtan próbálják ki, de aki nem akar rövid úton hülyét kapni, az kerülje el nagy ív- ben (bár az is lehet, hogy én vagyok béna...).

Hátrákéta (Rocket Pack): a leggyorsabb az összes közül, csak Galva szigetén tá- lálható, ahol egy nagy kutatóközpont van. Jó szórakozást hozza... Ezenkívül mo- zoghatunk gyalog, úszva, ejtőernyővel, és búvárként is. Ezeket a mozgásokat kom- binálni is lehet. Például ha becapatlunk a vízbe, emberünk egy idő után rájön, hogy ő nem Jézus Krisztus, és elkezd úszni. Az egyes mozgásfajtaikat nem részlete- zem, maradjon Nektek is valami.

Ha közlekedünk, a képernyő tetején me- jelenik egy műszerfal. A műszerek jelen- tése balról jobbra a következő:



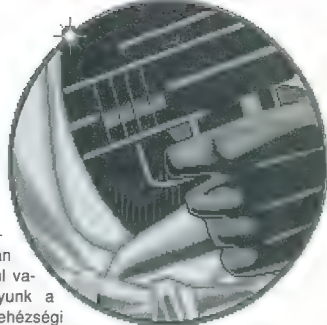
1. radar/speciális akció
2. izomerő-indikátor; alatta: időkijelző
3. mini térkép
4. iránytű; alatta: sebességmérő; alatta: kanyarodás-jelző
5. műhorizont; mellette: üzemanyag-kijelző; alattuk: magasság-/méllységjelző
6. fegyverkijelző

A radaron feltűnő színes pöttyök jelentése: fehér - ez mi volnánk ott középben, fényes zöld - szárazföldi jármű, sárga - kétféle jármű, világoskék - légi jármű, sötétkék - vízi jármű, narancs - épület, sötétzöld - fák, barna - emberek, szürke - rakéták. Izomerő-indikátor: ha piros-fehér színű, akkor már igencsak fáradtak vagyunk, ha szürke, akkor pedig rövidesen végünk lesz, mint a botnak (pedig annak két vége van). Bár elhalálozásra a programban még nem volt példa (leszámlítva azokat az eseteket, amikor én nyírtam ki valakit), ilyenkor nem árt megállni pihenni, mert különben akcióink sebessége erősen kezd majd emlékeztetni arra a sebességre, ahogy a Fradi meccsek közvetítéskor Replay rúgja a gólt. Az F2-vel lehívható képernyőn állíthatjuk be a pihe-nés részleteit. A nagy futó alak mutatja az izomerőt, a hat kisebb pedig az értartá-lékainkat. A sárga a meglevő energia, a piros az elhasznált. Ha csak egy kicsit vagyunk fáradtak, akkor elég egy ötperces pihenő is (középső ikon), ha nagyon fáradtak vagyunk, szunyáljunk pár órát (felső ikon). Ha eleget heverésztünk, az Acti-on-re clickelve folytathatjuk a küldetést. 18:00-kor sötétedni kezd, és ilyenkor - macska őseink nem lévén - kissé nehe-zen tudunk tájékozódni. Ezen segít az infraszeműveg, amelyet az I gombbal tudunk aktiválni. Egy órán keresztül hasz-nálhatjuk, ekkorra lemerül, kikapcsol, és elkezd újra feltöltődni. Infraszemű-

veg helyett megteszi a világítórakéta is, de ez egy kicsit feltűnőbb. A fegyverek között a +, - gombokkal válogathatunk. A speciális akciókból háromféleképpen van lehetőségünk: beszállás egy járműbe - ellen-ségesbe is (ugró ember), beszélni embe-ekkel (kézfogas), és tárgy felvétele (kéz). A megfelelő ikon a radar helyén jelenik meg, akkor ha elég közel vagyunk egy járműhöz, emberhez, vagy tárgyhöz. Cse-lekedni az F1 lenyomásával lehet. A be-szélgetésről még lesz szó, a tárgy felvé-teléről csak annyit, hogy a téglatest alakú, és időnként szereletcsomagokkal is talál-kozhatsz. Ilyenkor nem árt gyorsan el-húzni, mert egy kiadós robbanás egész-ségkárosító hatása felér egy karton Symphonihával.

Ennyi rízsa után ideje volna valami érte-lmeset is mondani. Akik ismernek, azok tudják, hogy most a lehetetlent próbálom meg. A játékot kétféleképpen lehet végig-játszani. A RAIDS ajtón belépve 41 küldetést kell teljesíteni, kimondottan akció jel-legű. A CONTROL ajtót választva, stratégi-ai úton érhetjük el a végcélt, itt a küldet-ések teljesítése után le kell győznünk a Szaharai Armadát. Nézzük a RAIDS fel-irátú ajtót. Miután beléptünk az ajtón, ki kell választani a nehézségi szintet. Ez ha-tározza meg, hogy mennyi titkos fegyve-rünk lesz, például a legerősebb fokozat-ban induláskor semmi. Titkos fegyvereket a küldetések sikeres teljesítése után ka-punk. Az F9-cel hívható le a lista, ahol az ikonokra clickelve rövid leírást kapunk a fegyverről. A hüvelykujj ikonok jelentésé-vel valószínűleg senkinek sem lesz gond-ja. A titkos fegyverek közül én ezidáig csak a már említett VISITING CARD-ot használtam, a többit majd kipróbáljátok.

MI



u-tán túl va-gyunk a nehézségi szint beállításán, megjelenik a szigetvilág térképe. Ha a nyilat egy szigetre állítjuk, a felső részen megjelenik 1-5 halálfeje. Ez mutatja a küldetés nehézségét. A szimpatikus sziget kiválasztása után nyomjunk SPACE-t, és máris kezdődik az eligazítás. Aki esetleg mégis visszarettenne a várható veszélyektől, az a lent álldogáló figura választásával visszamehet a folyosóra bátorságot gyűjteni. A CONTROL választása esetén van itt még egy ikon, amely szigeteket ábrázol. Ezzel tervezhetünk stratégiát (már volt róla szó). Az eligazítás hét különböző részből áll, amelyek között a könyv-ikonokkal lapozhatunk. A kérdőjelre bökve megjelenik Control, a COBRA főnöke, ki-lenc ikon kíséretében. A képernyő alján levő ikonok jelentése:

sziget: tájékoztatás a szigetről

robbanó ház: célpontok ismertetése. Nincsenek fontossági sorrendben, és meg-egyezzni sem kell őket, mert a küldetés fo-lyamán az F8-cal bármikor lehívhatjuk a listát.

futó alak: azt mutatja, milyen úton, és mennyi idő alatt jutunk el a szigetre.

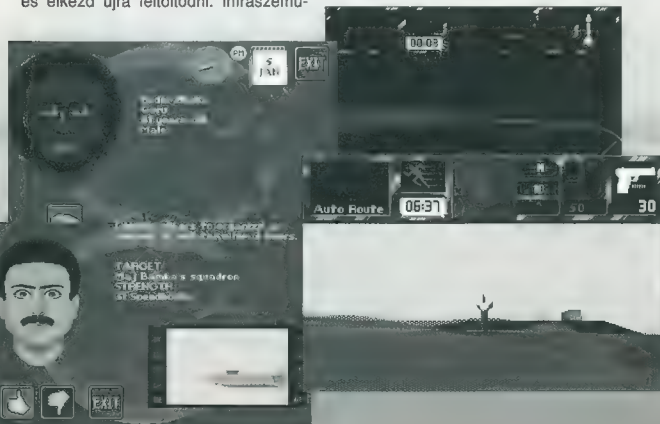
járművek: partraszállás helye

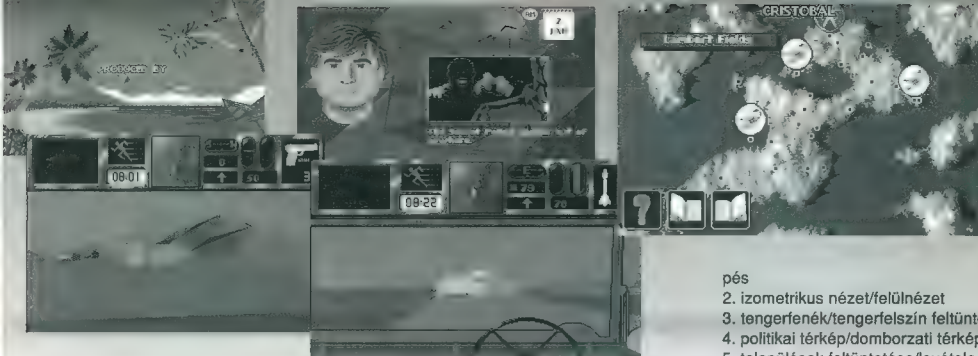
pisztoly: a küldetéshez kapott fegyverek listája. Arzenálunkat a későbbiekben a szigeten élő segítőkész emberek által adományozott fegyverekkel gyarapíthat-juk.

kalapos fickó: a szigeten levő kapcsolata-inkat mutatja.

könyv: összefoglaló titkosszolgálati jelen-tés.

A megjelenő térképen látható jelzések a következők: emberalak - egy személy tartózkodási helye, skorpió - ellenséges harci egység, pisztoly - felszedhető tárgy (nemcsak fegyver), valamilyen jármű - az illető fajtához (szárazföldi, vízi stb.) tartozó elköthető egység. A küldetés tel-jesítése folyamán elkerülhetetlen az ellen-séges egységekkel való harc. Ahogy el-haladunk egy felfegyverzett egység mel-lett, azonnal felismernek és elkezdnek





kitárazni (belénk). A harchoz nem árt ismerni a fegyvereket, amelyek a következők lehetnek:

puska (sniping rifle): távolsági fegyver. Merényletekhez lehet használni, bár én inkább valamilyen járművel elgázoltam a hullajelőltet, sokkal egyszerűbb, nem kell célozgatni.

dinamit: gyakorlatilag minden ellen jó. Még jármű ellen is, ha rá tudjuk pakolni. 60 mp-es időzítő durranja el. Ha leraktuk, tűzzünk el jó messzire, és máris imádkozhatunk a célpont lelki üdvéért.

pisztoly: tipikus közelharc-fegyver. Embereken kívül másban nemigen tesz kárt.

rakéta-kiűvő (rocket launcher): nagy hatótávra robbanófejrel felszerelt, lézer-irányítású rakétát kiűvő, hordozható szerkezet. A járműveket frankón letakarítja a képernyőről.

kézigránát (hand grenade): szép robban, de ez az összes pozitívuma.

gránát-kiűvő (grenade launcher): a gránátok hatótávolságát hivatott megnövelni. **tapadóakna (limpet mine):** akár a dinamit, elsősorban vízalatti célok ellen. Ugyanúgy kell telepíteni is.

ORCA rakéta (orca missile): tengeralatti és tengerfelszíni célok ellen alkalmazható, lézer-irányítású rakéta. Elég hatékony. **kés (knife):** ezt kitűnően lehet alkalmazni akkor, ha valaki szalonát akar reggelizni, de fegyverként semmit sem ér.

rohamcsúzl (assault rifle): nagy kezdősebességgel lövedéket tüzelő közelharc-fegyver. Emberek és könnyű járművek ellen lehet használni.

géppisztoly (submachine gun): gyorstüzelő közelharc-fegyver. Nem rossz, még légi célok ellen is egész hatékony.

könnyű géppisztoly (light machine gun): az előbbi nagyobb lőtávolságú és könnyebb változata.

szigony (harpoon): vízalatti célpontok ellen. A torpedó jobb.

hőkövető rakéta (heat seeking missile): infravörös passzív önirányítású rakéta. Szinte minden ellen ha-

tásos.

tank lözser (tank shell): most az egyszerű szinte lesznek. Ezt ki se próbáltam.

torpedó: na, vajon mi ez?

A terepen mozgó ellenséges egységeknek van egy nagy hibájuk. Nem napozni járnak ki a laktanyából. Pedig meglehetősen, hiszen a szigetek az Egyenítő közelében vannak, ahol köztudottan sok a napsütés, az ember kedvére szívhatja magába az ultraibolya sugarakat. Szerencsére azonban barátaink hátrafelé nem sűrűn látnak, így a hátuk mögé lopakodva meglephetjük őket mindenféle apróbb figyelemmel - pl. dinamittal (persze az már más kérdés, hogy általában többen vannak, így aztán elég nehéz úgy valamelyik mögé mászni, hogy másik őt ne vegyen azonnal észre). Mellesleg, ha megfigyeljük hogyan viselkedik egy ellenséges egység harc közben, akkor számíthatunk rá, hogy a többi is ugyanígy fog viselkedni (vagy nem... de az ritka). Ha még emlékszik rá valaki, annak idején az eligazításnál említettem, hogy a szigeteknek vannak segítőkések illetők. Először is meg kellene őket találni. Ez a térkép segítségével lehetséges, amit a küldetés alatt az F5-tel hívhatunk le. Itt különösen hasznos a zoom-olás, mert egy idő után annyi mindennel találkozunk, hogy szinte lehetetlen lesz kiigazodni az ikonok között. A piros vonalak utakat jelölnek, a kék-ek vasútvonalakat, a fehérek pedig a hajózási útvonalakat. A már ismerős kulcsra mozgatva a kurzort, egy sor ikon válik láthatóvá. Ha ráclikelve az egyikre bekapcsolunk egy funkciót, akkor újabb ráclikelve kapcsolhatjuk ki azt. Ha valamilyen információt (például egy személy nevét, vagy egy épületet) pirossal ír ki a gép, akkor az már elpusztult. Lássuk az ikonok jelentését (balról jobbra):

1. kilé-

pés

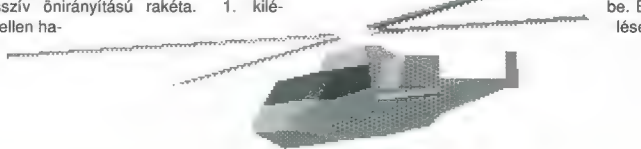
2. izometrikus nézet/felülnézet
3. tengerfenék/tengerfelszín feltüntetése
4. politikai térkép/domborzati térkép
5. települések feltüntetése/levétele
6. települési info be/ki (ez csak akkor működik, ha az előzőt bekapcsoltuk)
7. autoroute be/ki (lásd később)
8. hírszerzési adatok feltüntetése/levétele

Ha találkozunk valakivel, vagy látunk valamit, akkor az felkerül a térképre a hírszerzési adatok közé. Ha itt már nagy a zsúfoltság, akkor az 1-5 billentyűkel váltogathatjuk a kijelzést:

- 1 - mindent feltüntet,
- 2 - ellenséges egységek,
- 3 - felvehető tárgyak,
- 4 - elküldhető járművek,
- 5 - személyek tartózkodási helye.

A 3D-s világot (amelyben mozoghatunk), egész újratervezett megrajzolták, de egy idő után unalmassá válhat utazgatni benne (arról nem beszélve, hogy nem igazán erőse a programnak a gyorsaság), és egyes járművek irányítása is elég nehézkes. Ezen hivatott segíteni az Autoroute és a Quick Time funkció. Hívjuk le a térképet, és kapcsoljuk be az Autoroute ikont. A fehér futó alak jelzi jelenlegi helyzetünket. Állítsuk a nyílát oda, ahova menni akarunk, majd nyomjunk SPACE-t. Kirajzolódik egy piros vonal, az útvonalunk. Az útvonalat lehetőleg úgy alakítsuk ki, hogy ne haladjon el ellenséges egység közelében, mert ilyenkor megtámadnak, és az időgyorsítás kikapcsolódik, élvezhetjük újra a mellettünk elszáguldo (vagy inkább vándorzó) tájat. Védekezni persze tudunk. Az ellenséges egységek kiküldése úgy lehetséges, hogy több "sarokpontot" jelölünk ki, amelyeken keresztül kerülőúton jutunk el célunkhoz. Az útvonal kijelölése után lépünk ki a térképről. A radaron megjelenik az Autoroute felirat, és mi kényelmesen hátradőlhetünk. Az utunkba akadó járművekbe természetesen

így is beszálhatunk, ha elég közel haladunk el mellettük. Az időgyorsítás az F4-gyel kapcsolható be. Ezt ajánlatos az útvonal kijelölése után azonnal megtenni (kilé-



pés helyett F4), mert így sok időt takaríthatunk meg. Ha van beállított útvonalunk, az Autoroute az F3-mal bármikor ki/bekapcsolható. Ha eljutottunk a keresett személyhez, menjünk oda hozzá, és ha megjelent a radar helyén a kézfogás-ikon, nyomjunk F1-et. Megjelenik az illető képe, neve stb. Bökhünk rá a kézfogás ikonra. Ekkor három lehetőség adódik. Ha a fazon boldogan segít, akkor minden oké, lehet vele dumálni. Ha nem biztos a dolgában, akkor előre beállított tulajdonságaink valamelyikét bevetve, meg kell győznünk. A harmadik lehetőség az, hogy csak akkor hajlandó segíteni, ha teljesítjük a feltételeit (általában csak egyvalamit szottak kérni, de akadnak kivételek is). Ekkor közli mit kell tennünk (Conditions). Ez lehet például merénylet, szabotázs, fontos iratok megszerzése stb. Ha a beszélgetés-ikonok helyett egy barátságos átvett képet látunk, akkor barátunk szépen felnyomott minket a titkosrendőrségnél. Ha a börtönből való sikeres szökésünk után újra felkeressük az árulót, az bosszúntól félve mindenben a segítségünkre lesz (ez persze nem gátol meg minket abban, hogy miután segített nekünk, bosszúból mégiscsak kinyírjuk).

A beszélgetés ikonjainak a jelentése a következő:

fej: egy olyan illetőhöz visz el a barátunk, akinek a tartózkodási helye titkos (pl. a helyi ellenállás egyik vezetője). Ebben az érdekes, hogy bár - az átvezető kép tanúsága szerint - bekötött szemmel visznek, az illető mégis rákerül a térképre.

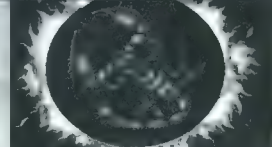
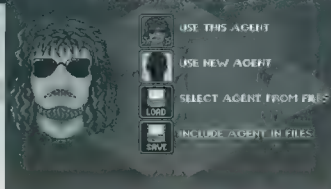
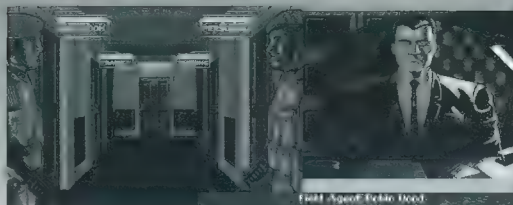
kerék: valamilyen közlekedési eszközt kérhetünk

ház: elbújtat egy időre. Ennek az az előnye, hogy amikor elhagyjuk a búvóhelyet, az ellenség nem keres egy ideig.

fegyver: fegyvert kérhetünk.

útleve: hamis iratokat kapunk. Az iratok minőségét jelzi a program. Minél jobb minőségűek, annál valószínűbb, hogy az ellenséges csapatok nem támadnak meg, az elmegyünk mellettük. Persze ha be-ljük kötünk, azt nem fogják díjazni.

beszéd-ikon: emberek, tárgyak, járművek, ellenséges egységek tartózkodási helyét tudhatjuk meg. Felkerülnek a



térképre.

kalapos fazon: embereket mutat, akikkel kapcsolatba léphetünk.

robbanó ház: az illető felajánlja, hogy végrehajt különféle akciókat. Ha szerencsén van, végrehajthatjuk vele azokat a feladatokat, amiket mi kaptunk (küldetés, vagy valakinek a feltétele).

bekötött kar: elsősegélyt kérhetünk. A gép közli, hogy az illető mennyire jártas a dologban.

Ha már a sérüléseknél tartunk, egészségi állapotunkat az F6-tal leívható képernyőn tekinthetjük meg. Ügynökönk valószínűleg úgy döntött, hogy nyugállományba vonulása után, könyvet ír kalandjairól az utókor Midwinter II játékosainak, mert szorgalmasan vezeti naplóját a küldetés folyamán. Mivel két pisztolylövés között is jegyzetel egy sort, a naplóba a legfrissebb információk is bekerülnek. Az F7 lenyomásával olvashatunk bele a készülő bestsellerbe. A változatosság kedvéért itt is ikonok merednek ránk (Hm... Úgy látszik az "ikon" lesz leírásaim kulcsszava. Aki kiheverte a PM-t, és még emlékszik rá, ott is előfordult párszor). Szóval nézzük sorban:

kalapos fickó: kapcsolataink

kézfogás: azok az illetők, akikkel találkozunk is

robbanó tank: megsemmisített ellenséges egységek

robbanó ház: megsemmi-

sített épületek (az is, amit nem mi semmisítettünk meg)

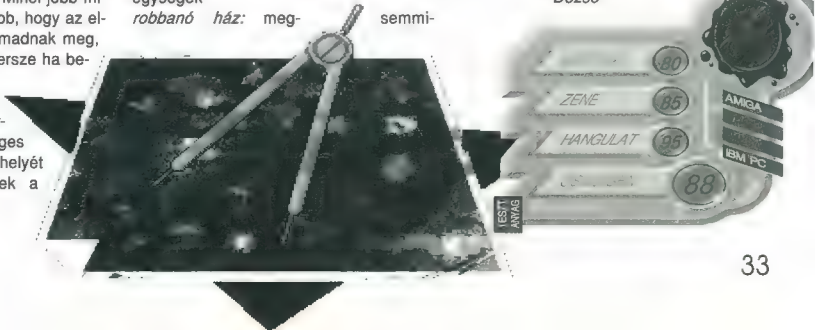
pisztoly: rendelkezésre álló fegyverek

útleve: rendelkezésre álló iratok

dollár: eddig keresett pénzünk

A küldetést bármikor felfüggeszthetjük az F10-zel (I/O menü, kilépés). Ha végrehajtottunk egy feladatot, akkor egy idő után megszakad a küldetés, és szépcarcú barátunk (Control) közli velünk, hogy mit tétünk (mintha nem tudnánk). Ez azért fontos, mert ha valakinek a feltételét teljesítettük, akkor az nem fogja elhinni ezt nekünk (nem segít), amíg Control bátyó nem nyugtázta a dolgot. Aki eljutott idáig, és még mindig jól érzi magát, annak gratulálók, a türeklépességi vizsgán jól megfelelt. A CONTROL felíratú ajtó mögé most nem nyerünk bepillantást. Ennek az az oka, hogy én egy rendkívül lusta ember(?) vagyok, és ezt a játékosokra bízom. Persze az előfordulhat, hogy - igények szerint - egy későbbi Guruban még visszatérünk a dologra.

Na hát akkor ennyi lett volna a Flames Of Freedom. A program nagyon kellemesre sikeredett. A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de azért elmegy, és a hangok is tényleg sikerültek. Biztos lesz olyan, aki nem esik hanyatt a programtól, de szerintem érdemes kipróbálni. Egy ideig jól el lehet vele szórakozni (lehet felsőhajtani, befejeztem).



interjú

Az interjú E. D. Heinbockellel készült, a Tsunami cég vezérigazgatójával. A Tsunami egy Amerikai programfejlesztő cég, amely 1991-ben alakult meg, és négy játékot jelentet meg a nyárra. A Wacky Funstersről már beszámoltunk, a másik három játékról ebben a számban olvashattok. A cégre (szerintem) a csodálatos grafikai kivitelezés jellemző, a megszokott Sierás könnyed irányítással. A játékokat Európában az Accolade forgalmazza.

GURU:

A cég most mutatkozik be Európában, ahol a TSUNAMI egy új név, s egy kicsit olyan japános csengése van. Miért?

Heinbockel:

Tsunami Media Inc. 1991 nyarán alakult meg. Egyszerűen a Tsunami féktelen erőt jelent, úgy érezzük ez szimbolizálja a legjobban a küldetésünket, ezenkívül jól is hangzik.

GURU:

Igaz-e az a hír, hogy a cég részben a Sierra, részben a Lucas Arts egyes tagjaiból jött létre?

Heinbockel:

Mi olyan embereket akartunk összehozni a Tsunamiban, akik teljesen különböző háttérrel rendelkeznek. A csapatunk 50%-a Sierránál dolgozott időről- időre. A többiek televíziótól, filmgyártástól pártoltak át hozzánk. Összegyűjtve a különböző talentumokat, csak jó "házassághoz" vezethet. Nincs olyan emberünk, aki azelőtt a Lucas Artsnál dolgozott volna.

GURU:

A cég politikájukkal kapcsolatban; igaz-e, hogy a számítógépes piacnak csak egy részére koncentrálnak, s céljuk: a kalandjátékok?

Heinbockel:

A cég olyan széles választékot kínál a szórakoztatási iparban, amelyet csak lehet. Az első kiadásaink a Wacky Funsters!, Ringworld, Protostar és a Blue Force sokban különböznek egymástól. Ennek ellenére van egy közös szál, ami összekapcsolja őket: mindegyik játéunk előtérbe helyezi a történetmesélés ősi hagyományait. Egy jó sztori lényegi szerepet játszik egy program kiadásában. Ezért a kalandjátékok lesznek az első számú kiemelték, amelyekre koncentrálnunk.

GURU:

A Ringworld demóját nézve, kiemelkedő

en szép játék, valamint a történet Larry Niven novelláin alapul. Adott-e ötletet a történetíró a programozóknak, grafikusoknak?

Heinbockel:

A Ringworld novellái, az ötletei mind jó tapasztalatokat adott nekünk. Mr. Niven a játékkal kapcsolatban a sztorit kritizálta. Nagy nehezen megkaptuk az áldását a játékra, és nagyon örültünk, hogy ő is hozzájárult a Ringworld-höz.

GURU:

Úgy néz ki, a kalandjátékok a '93-as év kedveltjei, természetesen a tapasztalatok ebben a témában segíthetnek, van-e több új, alkotó ötlete, amivel egy "frissebb" megközelítés is megvalósulhat a kalandjátékoknak?

Heinbockel:

Igen, Ringworld az első lépés ebben az irányban. Sok fáradságunkba került, hogy következetesen biztosítsuk Larry novelláival a párhuzamokat, és mindezt "mozis" stílusban valósítsuk meg. Úgy érezzük, ez sikerült. Ezenfelül úgy gondoljuk, hogy logikus játékmenetet állítunk a nehezen kibogozható fejtörőkkel szemben. Mi mindig hangsúlyozzuk ezt a tényt, mivel úgy hisszük, a játékosok szeretik, ha széles a látóhatáruk, miközben szórakoznak. Ez a mi "friss" hozzáállásunk.

GURU:

A Police Quest programozója/tervezője dolgozik a Blue Force-on. Úgy érzi, fontos az, ha a programozóknak van bizonyos tapasztalatuk e téren, így jobb tudják tenni a programjaikat?

Heinbockel:

Természetesen. Egy versenyben úgy nem vezethetsz és nyerhetsz, hogy nem indultál még egyen sem. És mi vezetni szeretnénk.

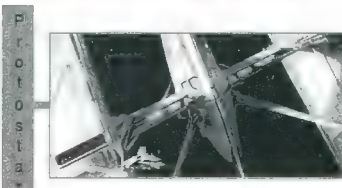
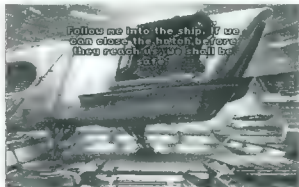
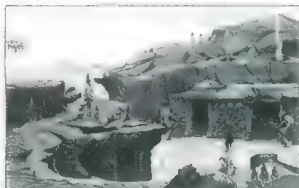
GURU:

Úgy érzi, hogy más kalandjáték producere

Heinbockel:

Igen és igen.

Masell



NEWCOMER

Egyszer a hónapban a szokásos, már biztosan unalmassá vált játékvásári helyett inkább interjú készítettünk egy csapattal, melynek három éve ezelőtt nagy fába vágta fejszéjét: minden elcsúszni, szétzúzni hasonló "lényegtelen" dolgok megléte nélkül játékok készítését. Mivel a csapat két tagja, a grafikus mellett az interplay a játékaival nyelkedett, szinte természetesen volt egy hasonló játékot készíteni. A terv idővel egyre nőtt és hosszú ideig nem értett sejtentés történet végéig. Már 1993-ot írunk, a C-64-es verzió már-ban kész, valamint az Amiga változat is alakul. A szöveges részek is némiképp teljesen kezdnek körvonalazódni. Ez a játék nemcsak alkalmilag nagyon is aktuálissá vált egy interjúvel.

A csapat tagjai:
Féris Csaba (FC) grafikus
Gonda Zoltán (GZ) szövegíró és programozó
Lav András (LA) programozó

Interjúvezető:
Tom David

LA: Most kezdett egy Andrásnak a program írójának tesszük fel.

- Mikor és milyen számítógépen kezdtél el programozni?

LA: 1986-ban került először egy C-64 a kezem közé, előtte egy iskolai HT nyúltam, de komolyan nem foglalkoztam vele. Ne kérdezd, miért!

- Mi volt az első figyelemreméltóbb munkád?

LA: Ha jól emlékszem, egy bizonyos IDOTS "névű csapatban tevékenykedtem és írtam egy sládershow-t különféle helyekről szerzett képeket felhasználva.

- Végeztél valamilyen szakirányú iskolát, vagy tanfolyamot?

LA: Nem, és azt hiszem, semmit.

- Hogy érted ezt?

LA: Először sajnáltam, hogy informatikára vettem fel, de aztán rájöttem, hogy azon a karon lehet a számítástechnika címszó. Aztán nem bántam, hogy nem voltam denhol PC-s.

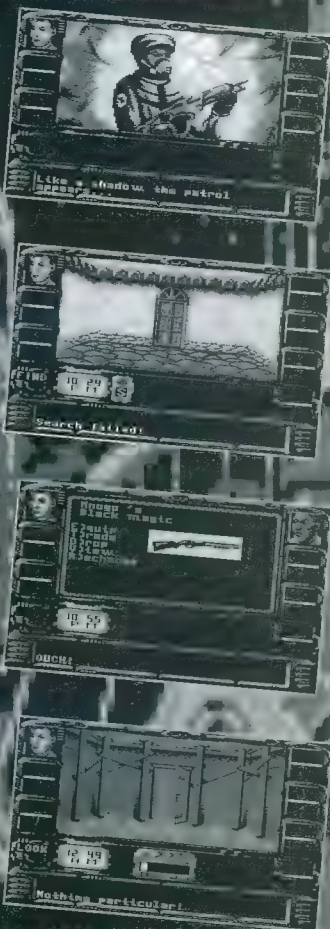
számítástechnikát, és nem az általános nyelveket a megismerésre. Nem számoltam ilyen hosszú a program, milyen rossz a diskusszervézés, mert a húszmillió megabyte és 486-os megabyte-heggyekkel ma így írni. A lényeg tehát, hogy magasszintű nyelven legyen írva, és PC kompatibilis legyen. Aki manapság Magyarországon valamilyen számítástechnikai oktatásban részesül, az nem tud fejen egy kókai! És műveletet végrehajtani, viszont azt, hogy a Norton Commander-ben melyik billentyűre, milyen funkció jön be, de ha egy byte hetedik bitjének torlásáról van szó, akkor bambán néz.

- Mitha csit indulatosabb lennél...

LA: A jelen felségem tiltja, hogy jobban belemerüljek a témába. Gondolom, ezek után sebed, hogy a játék megírása nélkül a szülés és a névadás nem a rajongókat rántja.

- Mikor gondoltatok össze arra, hogy tékoztok és mikor kezdte a munkátok?

GZ: A miénk is 1990. májusi hónapban kezdtem a Csekonai Műv. Háza, hogy egy Vasileanu nevű programot beszereztem, ami árán. Bennefemesek rámutatnak, egy ismeretlen fickóra, akinek biztosan megvan. Na, volt az Andrá. Némiképp realapért természetesen odaadta a játékot, és azt kellett érte menni. Utközben aztán rájött, hogy ő már régóta programoz és ez szöveg ütött a fejembe. Mire Budapestra értünk már egy komolyabb játékot kezdett körvonalazódni. Kérdés, hogy miként képes lenne-e a játékot megírni, azt a választ kaptam.

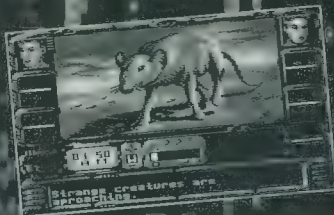


egy jó rajzot, akkor is, ha bármi sem csinált ilyen.

- Könnyen sikerült a munka?

GZ: Azt hiszem, igen. Egy régi barátom kellett csak megírni, és hogy felfelelő a szöveg, és a rajzok.

LS: A győzelem a kihívás.



LA: Nem mond... Még ép lassan mindhárman otthagytuk az állásunkat, és különösen az utóbbi időben hihetetlenül sok időt töltünk el vele.

GZ: Az egész csak mostynak indult, de most már kezd komolyválni a dolog. Már éppen ideje van jegyezhetned meg.

LA: Ezek szerint van deklódó a program iránt?

GZ: Hm... Mondhatnám, elég meggyőző. De erről még felesleges lenne beszélnünk a szerződés aláírásáig. Elvőgre még mindig nincs kód.

FCS: Ha nem volt még kód akkor is befejeznénk. Már csak beszélni kell.

LA: Még tudjátok Apple-neki néhány ötletet a játék történetéről?

GZ: Na igen. Ez az első feladatom. Egy Neil Quitt által írt sci-fi teleportációs történet találja fel. Ahol egy ismeretlen helyen, egy olyan kegyetlen emlékekkel, melyek szinte brutálisan meggyilkolták a játékos életét és az szereplőit. A fogásra megjelent szakadt csatargépek, melyek a Sziget-re érkezett éppen, ahol bűnhődni kell a csatlakoztatás miatt. Ez az alternatíva persze nem elég itél, és kutatásba fogsz, mi történik rajában. Mondanom sem kell, hogy a címbe szereplő fővívány Te vagy, ennek az embernek a személyében. Iszonyatos mennyiségű feladat vár rád, és természetesen a mindennapi életed is csattanó.

LA: Hogy az eddig elkészült részeket látni képesek lennének a legokosabbak is tapasztalunk. Előruinád, milyen technikai eszközökkel készült a C-64-esen?

LA: Kezdetben volt egy darab C-64-es, melyet hamar kinttünk, és két ilyen gépet összeköve. Majd tovább a fejlesztés. Azt hiszem, el már elég lesz egy darab...

GZ: Hogy na vak voltunk?

LA: Szóval a turné után nem térünk haza, hanem... Toa...?

GZ: Ekkor jött az Amiga. Hosszas huzavona után az Andrást sikerült rávenni, hogy írjon egy igényeinknek megfelelő assemblert.

LA: Előzőleg egyenesen Amikából kaptunk egyet, de lassú volt, az adat kijelent nekem kellett megoldani, és hogy mást ne mondjak, a nullalapú címzés is abszolútunk vette. Ezek után ejtettem a programot. Jelenleg egy 40-es alapú, 2000-essel dolgozunk, az általános írt és semberrel és 1541-es floppy hűlőpárral.

GZ: Képzeld el az érzést, hogy a C-64-gyel Winchester-t nyertél az...

LA: Apró, készült a játéknak PC verziója.

FCS: Annnyit lehet fejlődhet az időtechnika az elkövetkezendő pár évben.

LA: A játék kinézete roppant meggyőző, de nem tartok attól, hogy mire befejezitek a munkát, a C-64 kimegy a divatból?

FCS: Ha más nem, talán a grafika mindenkit meggyőz ennek az ellenkezőjéről.

LA: Na és persze a kód.

GZ: Esetleg a történet sem fog kifejezetten untatni...

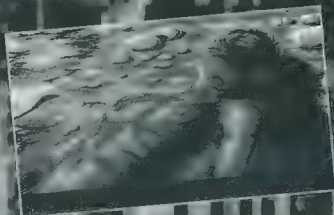
LA: Ezek szerint meg vagyunk győződve a játék sikeréről?

LA: Helyeslés moraja futott végig a tömegben.

A fiúk engem személy szerint meg tudtak győzni, bár a preview megtekintése után erre nem igazán volt szükség. Am álljon itt végül adalek néhány technikai adat azok számára, akiknek erre nem volt lehetőségük:

- minimum 5 tömeg az általános vélemény szerint ennél csak több lehet (4 track, tömörfétt)
- 15-szörös gyorsító
- 30 falkészlet (kb. 900 kbyte)
- több mint 130 szereplő
- 127 tárgy (7 bit volt fenntartva azonos)

LA: A start, ill. endsequence



gép. Sosem tetszett, hogy az Amigák, PC-k világában könnyedén lehetett a C-64-re nem lehetett...? Azt hiszem, én be nem bizonyítottam, hogy ez... Hogy sikerült-e döntésük?

Azért elég nagy bátorság kellett ahhoz, hogy hamar elkezdtek egy ilyen mon... programot...

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJENIK HAVONTA

VIII. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT BUTTINGER GERGELY KÉSZÍTETTE



Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

© A "Valhalla Páholy" név és az embléma, valamint a "M.A.G.U.S." név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye.

Előbeszéd

Ha jól hallottam a GURU-stábtól, egy hónap, nevezetesen az augusztus kimarad az életünkből. Legközelebb szeptemberben találkozunk, ami azért is bűvös hónapnak számít, mivel - a dolgok mostani állása szerint - akkorra tervezzük a M.A.G.U.S. megjelentetését. Aprópó M.A.G.U.S.-i Különös híresztelések jutottak a fülembre minap, a játék árával kapcsolatban. Ha hinni lehet a jólétesülteknek, valószínűleg már régóta minden egyben van a kiadáshoz - sőt az sincs kizárva, hogy raktárban állnak a kész példányok - csupán a Valhalla Páholy folytatást ördögön ravasz piacpolitikát. Merthogy minél tovább tartjuk vissza a kincset (értés M.A.G.U.S.-), annál magasabb ártér adhatjuk majdan, s annál jobban megszedjük magunkat. Még a legoptimistább elképzelések szerint is 1500 Ft körül lesz az ára, ám az optimistákkal szemben sokan inkább a 3000 Ft-ot érzik reális veszedelemnek. Hát nem mondom... Legálábbis elgondolkodtató az ötlet, noha néhány apróbb szépséghibája akad. Mert kérem ugye, a fanatikus szerepjátékrájonők közül minden bizonyonnyal sokan megvásárolnák eget-

verő ártér is az első igazi, magyar fantasy szerepjátékot, ám ez a kör szerény felméréseink szerint legfeljebb 3-4000 főt tesz ki. Na most, mi 7-8000 példányban tervezzük kiadni e csodát (első menetben), és a maradékot bizony a kutya sem venné meg. Akkor már inkább megérné egy partynak egy példányt beszerezni, netán a fénymásolás is megint divatba jönne. Nekünk azonban sokkal sötétebb terveink vannak. Olyan olcsón adjuk, amennyire csak a nyomdaár megengedi - kiadói profit nincs, azt megkeressük másból - hogy minél többen megvegyék, minél inkább elterjedjen kis hazánkban a szerepjátékkörületnek nevezett fertőző betegség. Íppeg ezér legfeljebb 499 Ft lesz a két kötet ára, meg a hozzávaló két kocka - összesen! Így aztán mindjárt megéri mindenkinek megvenni, s máris rentábilissá válik majd a kiegészítők (értés külön Bestiárium, Kalandmodulok, Városleírások, meg mifénék) kiadása. Ugyehogy ugye! Ha már efféle ösztönzési roham tört rám, rögvest elárulok néhányat - a remélhetőleg valóban megvalósuló - a maink közül. Ügyes mesteremberek

közel egy hónapja dolgoznak már az első M.A.G.U.S. figurák darabjain. Árük szintén a hazai közönség lehetőségeihez lesz igazítva, s nem követik az odakinti példákat. Először a Sárkányfészekben kerül sor a próba-árusításukra - miután talán már kiviláglott, hogy velük "jegyeztük el" magunkat. Nem titok most már az sem, hogy 1994 januárjától a RÚNA önálló havilappá válik, 80 oldalon. Reményeink szerint megszólalásig hasonlít majd a GURU-ra, hiszen az elvi meggyezés már megszületett: a GURU-stáb fogja a laptervezést végezni. A felnőtt RÚNA a két szerepjáték mellett (M.A.G.U.S. és STAR WARS) még sok egyéb ingyencsikkel is foglalkozik: lesz benne (no nem elektromos ablakemelő, mint a Mazdában) igazi Chapman novella, Jeffrey Stone, John Caldwell, Vavyan Fable, könyvkritikák, játékesztek, kalandmodulok, szóval mindaz, ami a terjedelmi okok miatt ide nem fér. A legközelebbi viszontlátásra:

NCS

M.A.G.U.S.

TESZT

A Rúnában eddig több, szerepjátékot jellemző, leíró, ismertető cikk jelent meg: először a Paranoiáról, majd az Amberről, végül a Stormbringeréről, a Viharhozórl. Két oldalon próbáltuk megragadni a játékok legjellemzőbb, legegységibb vonásait - több ok miatt. Szerettük volna az országban leginkább elterjedt és ismert AD&D mellett más szerepjátékokkal is megismertetni a közönséget, továbbá új távlatokat nyitni nem csak a játékok mechanizmusának sokfélesége, de a játékok világainak különbözősége terén is.

Sok levelet kaptunk, miért nem jelenik meg ilyen ismertető cikk a M.A.G.U.S.-ról. Ennek oka a pártatlanság volt, hiszen a Rúna M.A.G.U.S. kiegészítő anyagok kiadását tekintette és tekintti továbbra is fő profiljának. Az eddigi játékok leírásakor igyekeztünk hibáira is felhívni a figyelmet, megpróbáltunk kritikusk lenni ott, ahol erre elegendő okot éreztünk (a Stormbringerben erre több példát is találhatunk). Így azután nem szerettük volna, ha a pártatlanságon a legkisebb csorba is esik, s eddig kerülgöttük a M.A.G.U.S. jellemzését. Miután a kézenfekvő megoldás - a független tesztelő csoport általi megméréstetés - végre megoldhatóvá vált, íme máris itt az eredmény, sokak kívánsága szerint.

A Magyar Fantasy Egyesület segítségével több társaságban, tesztelő csoportban vizsgáltuk a játékokat, a következő módszer alapján:

Az 1.csoportot igazi veterán szerepjátékosok alkották, akik eddig legalább négy különböző szerepjáték rendszert ismertek meg és használtak. (Ezek az AD&D, Rolemaster, Paranoia, Amber és egyebek, amelyek már személyenként változók.)

A 2.csoport tagjai kemény AD&D-s

alappal rendelkeznek, több éve játszik ezt a játékot, tehát ők is járatosak a fantasy szerepjáték világában.

A 3. csoportot igyekeztünk minél kezdőbb játékosokból verbuválni, de közülük is találkoztak már néhányan az AD&D-vel. Minden csoport négy főből állt. Ezt többen kevésnek ítélték, de a játék gyorsaságához ez az ideális szám, mikor a játékosok akkor találkoznak először a szabályokkal, és a játék rendszere szinte teljesen ismeretlen előttük. (Különösen igaz ez a 3.csoportra.)

Az összes csoporttól rövid véleményt kértünk észrevételeikkel, problémáikkal, kérdéseikkel. A minősítés másik eszköze pontozásos rendszer volt, ennek eredményeit táblázat foglalja össze. (A maximálisan adható pontszám 10, a legkisebb érték 1 volt.)

A táblázatról:

- A pontok 1-10-ig voltak adhatók
- A kiemelt, összefoglaló szempontok, a játszhatóság és a mesélhetőség duplán számítottak az átlagban
- A csillag valamint a két szám a szörnyeknek a következőt jelenti: a kisebb érték az eddigi szörnyeket, melyek az alapkönyvben és az eddig megjelent Rúnákban láttak napvilágot, tekinti az összes szörnynek. A második, zárójeles érték arra vonatkozik, milyen lenne ez a pontszám a Bestiárium megjelenése után. Erre a külön pontszámra azért volt szükség, mert többen is szóvátették: a szörnyek ötletek és jól kidolgozottak, viszont egyelőre nagyon kevés van belőlük. Így a két érték a mennyiséget (első) és a minőséget (második) jellemzi. A

SEMPONT	1. tesztcsoport	2. tesztcsoport	3. tesztcsoport
KARAKTEREK			
Létrehozás	10	10	8
Kidolgozottság	10	10	10
Kasztkok(osztályok)	8	9	8
Fajok	7	8	8
JÁTÉKMECHANIZMUS			
Harc	8	9	10
Papi mágia	7	8	9
Mozaik (varázslói) mágia	10	9	10
Pszí-rendszer	10	10	10
VILÁG			
Kidolgozottság	10	10	10
Játszhatóság	8	8	9
Kapcsolat a játékkal	10	10	10
EGYÉB			
Felszerelések	9	8	9
Mágikus tárgyak, gyógyfűvek, mérgek	7	7	8
SZÖRNYEK*	6(9)	5(10)	7(10)
ILLUSZTRÁCIÓK	10	10	10
JÁTSZHATÓSÁG	10	9	9
MESÉLHETŐSÉG	10	10	9
ÁTLAG	8.95(9.1)	8.9(9.15)	9.1(9.25)

két érték különbsége az átlagban is megjelenik, ugyane formában.

A rövid összefoglalók:

1. tesztcsoport: A karakterek tulajdonságainak meghatározásakor a kasztól (osztálytól) függő dobási mód az egyes tulajdonságokra sokkal realitásabb értékeket eredményez. Emellett a játékosok a kaszt megválasztásában nem kötik meg a kidobott tulajdonságok. Ehhez hasonló módszerrel az első kiadású AD&D Arcanájában már találkozhattunk, de a M.A.G.U.S.-beli sokkal kifinomultabb, és nem szerepmereket eredményez, mint az előbbi. Az elején zavart a kockák K-ra rövidítése a megszokott d helyett. Pedig erre a magyar nyelv is adna lehetőséget: d mint dobókocka. A tízegyhány kaszt között kevés az átfedés, és származás szerint is elég széles a különbségek és lehetőségek skálája egy kaszton belül. Nem láttunk még ehhez hasonló kasztleírásokat, ahol a példák és képzettségek ennyire alkalmazkodnának a világhoz. Ez tényleg magával ragadó. A mérgek összefoglalása jól áttekinthető, de mérgekből és gyógynövényekből kevés került kidolgozásra (lehet, hogy a Rolemaster a maga több mint 200 kidolgozott drogjával túl magasra helyezte a mércét). A harcrendszer majdnem kárpótolt a kritikus sebzés táblázatokról, kettős életerő-pont rendszerével. A papi mágia kis és nagy litániái, azaz varázslatai meglehetősen átlagosak, de egy-két új ötlet nagyon meglepő lehet. A mozaikmágia csodálatos, a szerepjátékosok álma. Tiszta, logikus, potenciálisan sokkal veszélyesebb, mint a konkrét varázslatokra épülő mágia, de avatatlan kezekben csak gyenge fegyver lehet. A játékosok személyisége végre így is megmutatkozik a játékokban. A psi-rendszer is csak dicsőítést illelt, kis gyakorlással könnyen kezelhetővé válik. Eredeti az asztrális és mentális síkok ilyenforma bevezetése, egészen új perspektívákat nyithat a játékokban. A szörnyek szerves részei a világnak, abba tökéletesen illeszkednek, s viszonylag újszerűek, de legalábbis új felfogásúak. (Kár, hogy kevés van belőlük.) Az illusztrációkhoz egyik társam majdnem ódát

írt, s egyhangúan állíthatjuk, az egyik legszebb grafikával díszített szerepjáték, amivel valaha is találkozunk.

2. tesztcsoport: Sokkal több kaszt van, mint az AD&D-ben, és a kaszton belül is van még több alkasszterúség. Például a fejdobás lehet fizetett bajvivő (Északi Szövetség) vagy sötét lelku orgyilkos (Toron). A harcrendszer is jobb: itt egy orkscapat, ha nehezen is, de le tud győzni egy magas szintű harcost is. A mozaikmágia kicsit szokatlan, de ha valaki csinál magának egy jól összerakott varázslatot, azt mint fix spell-t, varázslatot a megszokott módon használhat. A psi-rendszer összefüggése a mágia ellenállással logikus, bár ezt is meg kellett szoknunk először a mentális és asztrális síkokkal együtt. Kár, hogy kevés a mágikus tárgy, ezek igazán hiányoznak - az AD&D-ben több van. Jól megoldott a varázskardok működése, itt sokkal veszélyesebbek lehetnek, mert a sebzése egy mágikus kardnak kis szerencsével három-négyszerese is lehet a normál pengének. A világ természetéből nem csak a mágikus tárgyak ritkasága, de a fajok is adódnak. A jól megszokott gnómok és hobbitok nem lakják Ynevet, így nem is játszhatunk velük. A világ leírása és átláthatósága felveszi a versényt talán a legjobb AD&D világokkal is, mert kontinens szintű politikai áttekinthetést és történelmet találhatunk Ynevől. Ennek hátránya is van, hiszen Ynev történelmének nem alakíthatjuk szabadon: könyvek szólnak a világ meghatározó eseményeiről. A szörnyetegek nem az AD&D féle 1001 verziót jelentik a hűdarállóra, okosan játszhatóak, szellemes ötletekre épülnek. Kár, hogy csak ennyi van belőlük. A rajzok, képek gyönyörűek, Maxnak szobrot kéne állítani.

3. tesztcsoport: Kevés viszonyítási alappal rendelkezve, nehéz mással összehasonlítani ezt a játékot. A Kaland - Játék - Kockázat kategóriájú könyvek és az EOB-ok után teljesen új világ nyílt meg előttünk, egy magával ragadó, elsőpró erejű világ. Nehezen birkóztunk meg az első karakterek megalkotásával, hiszen senki sem segített, s közülünk csak ketten találkoztak eddig fantasy szerepjáték-

kal, az AD&D-vel. A mágia rendszer kicsit bonyolultnak tűnt, de 3-4 nap múlva már meglehetősen biztonságosan kezeltük a statikus és dinamikus pszijátékokat vagy a tűzmágia mozaikját. A játék egyik igazi szépsége a rengeteg teológiai, demonológiai és alkimista könyv leírása. A filozófia olyan szinten jelenik meg egy-két órányi vagy shadoni bölcs munkában, amire nem feltétlenül csak a szerepjátékosoknak kellene felfigyelniük. A psi-módszerek Slan útját tanulmányozva minden kínai harcművészettel foglalkozó szívtel kellemes melegség járja át: gyönyörű leírásokat találhatunk az aranyharangról és egyéb szerzetesek által elsajátítható technikákról. Biztos más is megjegyezte, kevés a szörny, de ami van, az így tökéletes. Bár két ismerősöm nyugdijazhatta vadonatúj 4, 8, 12, és 20 oldalú kockáit, nem bánták meg.

A véleményeket elolvastva és a táblázat eredményeit megismerve, azt hiszem, a M.A.G.U.S. megalkotói boldogok lehetnek, Max pedig a fellegekben járhat - bár ezt nekik kell eldönteniük. Az egy hetes teszt eredményei mindenképpen kivételes játék ígérteit hordozzák, s nincs más dolgunk, mint várni a nyomdák kerülést és a megjelenést.

A tesztelő csoportok résztvevőinek személyét fedje homály! - ez az ő kérdésük volt. Több levél érkezett ugyanis, mely vérben forgó szemekkel és fogakkal M.A.G.U.S. tesztpéldányt követelt. Sajnos sem a Rúnának, sem a Magyar Fantasy Egyesületnek nem áll módjában - egyelőre - ilyen példányokat kiadni. A három példányt a tesztelő csoportoknak is vissza kellett szolgáltatni. Ez van.

RÚNA

SZEREJÁTÉK MELLÉKLET

FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
DÖVŐVETŐ IGAZGÁTO

MUNKATÁRSÁK:
GÁSPÁR ANDRÁS
JAKAB ZSOLT
KOVÁCS ADRIÁN

MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA

HÍRDETÉLVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182 0430

TERVEZÉS, GRAFIKA MEGJELÉNÉS,
TÍPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP

AMI EGY KALANDMESTERNEK SEGÍTHET- ETELEK, ITALOK ÉS LAKOMÁK

Ez alkalommal a középkori gasztró-
nómia rejtelseibe kalauzoljuk az ol-
vasót, színesebbé téve ezáltal a ké-
pet egy rég letűnt világ szokásairól.
Szeretnénk segítséget nyújtani egy
igazi kalandbéli lakoma menüjének
összeállításához, s elosztani néhány
szerepjátékos berkekben keringő le-
gendát a karakterek ellátmányával
kapcsolatban is.

A konyhaművészet kifejezés igen
erősített lenne némely társadalmi ré-
teg - inkább a napról napra túlélés és
a test fenntartását szolgáló - étkezési
szokásainak jellemzésére. Ők a váro-
si koldusok és elszegényedett pa-
rasztok, akik a kenyér, krumpli, ká-
poszta, a három "k" körforgásában
tengettek életüket, s ünnepnapnak
számított bármilyen húsféleség feltű-
nése asztalukon. Bár a gazdag pa-
rasztág és a kézművesek már sze-
rencsesebbnek mondhatók, az igazi
konyhaművészetet csak a némisség
és később a gazdag polgárság kony-
háiban tanulmányozhatjuk. Külön yi-
lágnak számítottak a fogadók füstös
konyhái, ahol a hely és az árlap függ-
vényében bármilyen szolgáltatást
megtalálhattunk a legkülönfélébb ígé-
nyek kielégítésére. Az igazi azonban
a vadászatokat követő lakoma volt,
ahol a házigazda gazdagsága és a
szakácsok leleményessége mind a
nap emlékeztetessé tételére szolgált,
versengve a meghívottak előző alka-
lommal rendezett vacsoráival épp
úgy, mint az eljövendő vigasságok

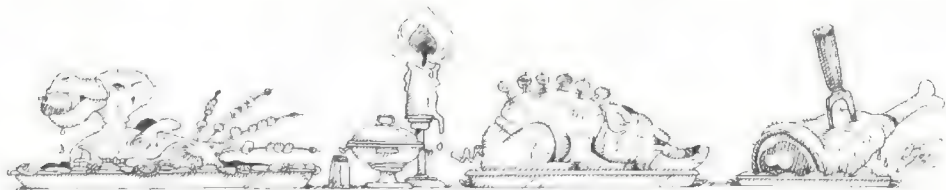
ígérte pompával.

A XII. század európai lakomái szinte
tökéletesen megegyeztek a Shadon
birodalom, vagy az Északi Szövetség
váraiban rendezettekkel. Hatalmas
tölgya asztalok körül foglaltak helyet
az egybegyűltek, természetesen min-
denki a pozíciójának megfelelően ki-
jelölt székekben. Az ülésrend felrúgása
súlyos hibának számított - nem min-
denhavi műveletlenségről tett tanúbi-
zonyosságot -, s ezt senki sem habo-
zott a szerencsétlen vétkező tudomá-
sára hozni.

A házigazda asztala többnyire a te-
rem végében foglalt helyet egy
kisebb emelvényen, s csak a legkö-
zelebbi ismerősök avagy a legfonto-
sabb vendégek ülhetek körülötte. A
higiénia és szépség egyesített céljai-
nak kielégítését az asztalra terített
nagyobb abrosz és a vendégek terít-
éke alá helyezett kisebb kendő volt
hivatott betölteni. A ruhák finomságá-
val kapcsolatban már leírt fejlődés az
egész életforma megváltozásával
járt: nem hagyhatta érintetlenül az
asztali illetet és szokásokat sem. A
vendégek hosszú évszázadokig a ter-
ítőbe törölték kezüket, csak ezután
jött divatba a szalvéta. A tisztaság vi-
szont mindig is számított: vízzel teli
edények álltak az asztalon, melyek a
vacsora előtti és utáni kézmosásra
szolgáltak. Ezen edényeket akvama-
nile-nek nevezték, s különösen szé-
pen megmunkálták őket: néha állato-
kat, szörnyeket mintáztak. A kés és

villa használata is csak lassanként
terjedt el (Yneven azonban majd min-
denhol használták). Nemritkán a ven-
dégek saját töreiket használták étke-
zéskor, s a villa sem emlékeztetett
mai formájára. Nagyobb volt, esetleg
laposabb, s leginkább a különféle hú-
sok kiszedésére szolgált. Az evés
legtöbbször tisztán manuálisan zaj-
lott, azaz nemes egyszerűséggel kéz-
zeltek. Ilyenkor valóban szükség
mutatkozott a kézmosásra, hiszen a
húsok elkészítésének különlegessé-
gét az újabb és újabb szörök és ön-
tetek adták. Ezzel el is kérztünk a
lényeghez, a fogásokhoz.

Egy emlékeztetés vacsorának illet-
tízegynéhány fogásból állnia. Ennek
elfogyasztásához nem csak komoly
fogyasztói kapacitás, de tetemes idő
is szükséges volt, így nem voltak rit-
kák az öt-hat órán át tartó lakomák
sem. A menü leginkább különféle
vadhúsokból, szárnyasokból és ha-
lakkból állt. A körétek tekintetében
komoly előrelépést jelentett a jó öreg
amerikai burgonya megjelenése. Ad-
dig ugyanis a húshoz kenyeret, cipót
fogyasztottak, mivel a különféle párolt
zöldségek sem voltak méltók egy igazi
nemesi asztalhoz. Az igazi változa-
tosságot a szörök és a keleti fűsze-
r-keletességük jelentették. A fűsze-
rek beszerzése komoly anyagi kiadá-
sokat követelt, de a vendégek
csodálatát könnyen meg lehetett
nyerni, ha a Mesés Kelet eme kincse-
it a házigazda vacsoráin megtalálták.



ELLÁTÁSMINŐSÉGE	PÉLDA	FERTŐZÉS ESÉLYE (K100)
Nagyon rossz	A kikötő rossz hírű kocsmája: a "Dögölt oroszlán"	1-20
Rossz	Város széli fogadó, fáradt utazóknak: Fogadó a "Villanó pengéhez"	1-10
Közepes	Falusi fogadó: a "Jó Molnárlányhoz"	1-5
Jó	Jómódú fogadó: a "Megfáradt kereskedőhöz"	1-2
Nagyon jó	A város főterén álló fogadó, a helyi nemesség szórakozóhelye: a "Dicső Sárkányölő"	1*
* A következő táblázaton - 30-cal dob		

1. táblázat

A desszertek és saláták is különböztek az általunk megszokottaktól. Fontos szerep jutott a méznek, mivel a cukrot sokkal nehezebben állították elő. Szinte minden ételben előfordult a bor, legyen száraz vagy édes, vörös vagy fehér, s italként is legtöbbször bort vagy mézsört fogyasztottak. Ennek oka lehetett a víz megbízhatatlansága is, ugyanis a legtöbb járvány az ivóvizet is megfertőzte. Ezért tartottak nagy becsben az ásványvizeket és a különböző forrásokat. Álljon itt néhány recept ízeltől:

Rózsabimbó-saláta

Szedjünk friss rózsabimbókat, esetleg más virágfejét: kankalint, ibolyát avagy rozsmaringót. Készítsünk édes öntetet borból, ecetből és cukorból. A salátalével öntsük le az előkészített, megmosott bimbókat, s hagyjuk őket együtt érni! Hidegen tálaljuk.

Sült vadkan szaracénmártásban

A vadkant kellő előkészítés után

(nyúzás, belezés) darabokban megsütjük. Utána elkészítjük a szósz: csipkeshörpöt, vörös bort és rozsliszte együtt főzve besűrítünk, mártás állagig. Mandulát darabolunk, majd tűzön megfuttatjuk. Ezt hozzáöntjük a mártáshoz, majd fahéjjal és gránátalmaggal ízesítjük. Ezek után tejszínnel tálaljuk a kész vadhúshoz.

Körtebefőtt

A friss körte meghámozzuk, és közepes kockákra vágjuk. Szedret adunk hozzá, majd vörös borból puhára főzzük a gyümölcsöket. Ezalatt édes vörös borból, cukor és gyömbér segítségével lét keverünk, s a puhára főtt körte és szedret ebben pároljuk tovább. Hidegen, tejszínnel tálaljuk.

Most evezünk zavarosabb vizekre, s vizsgáljuk meg közelebből a kocsmák, fogadók világát, és a kalandozók lehetőségeit. Az igazi külvárosi késszobalókban étkezni igen komoly bátorságról tesz tanúbizonyságot, s

DOBÁS (K100)	EREDMÉNY
1-40	Gyenge érzékenység, bizonytalan rossz érzés a gyomor tájékán
41-60	Égő gyomor, rossz alvás, rossz ébredés
61-75	Könnyű gyomorrontás, 1-2 napig minden cselekedetre -5
76-85	Bélfertőzés, 1-4 napig minden cselekedetre -7
86-91	Erős gyomorrontás, 1-5 napig minden cselekedetre -10
92-97	Szalmonella, 6-10 napig minden cselekedetre -20
98-100	Vérhas, 11-20 napig minden cselekedetre -50, betegségben töltött napok száma * 1 százalék halálozási esély, ha nem kezelik

2. táblázat

nem csak a kétes látogatók, a kétes, utazók elé lökött helyi borzalom miatt is. Az 1. táblázat a fertőzés lehetőségeit foglalja össze különböző színvonalú helyek esetén, továbbá a fertőzés lehetséges megnyilvánulási formáit. Ha az első táblázat fertőzést eredményez, a szenvedő félnek meg kell dobnia Egészségének tíz feletti részét. Ha ez sikerült, semmi sem történt. Ha nem, a hatás a 2. táblázatból olvasható. Megjegyzendő, hogy a cselekvési minuszok is elég komoly hátrányt jelentenek, de az igazi csapás az állandó rosszullét, és a felsorolt betegségek egyéb panaszai.

A fogadók és kocsmák még késő éjjel is rendelkezésére állnak az utazónak, s ha nem is mindig meleg étellel, de kenyérrel, sajttal és borral állandóan szolgálhatnak. A sajt közkedvelt étel volt gazdagnak, szegénynek egyaránt, mert a többi korabeli ételhez képest viszonylag sokáig tárolhatták, s



így utazások alkalmával is magukkal vihették. A konzerválás csak Napoleon korában vált elterjedté, addig a seregek vagy magányos zsoldosok utánpótlásának biztosítása sokkal nehezebb és körülményesebb volt.

A kalandozók sokszor egyheti élelemmel és itallal indulnak el szerepjátékokban az ismeretlen felé. Ennek tömege alig 15 kg. Ez a kis barátságos csomag elgondolkoztathat mindenkit, különösen, ha az utat gyalog kívánja - vagy tudja - megtenni, hogy vajon megéri-e a fáradságot egy kisebb élelkeskamrárt cipelni. A másik probléma az ellátmány minősége, azaz mit érdemes (lehet) és mit nem lehet hosszú útra, elvinni. A viszonylag jól elálló hús csak füstölt lehet, a kenyér rozs- vagy egyéb magvakból készült, de mindenképpen kicsiny, nem túl kelt. Így a fehérkenyér rögtön kiesik; a rozs kisebb törőfatát és sokkal tovább eláll. A gyümölcsök sem maradhatnak ki, de ezek közül is csak a cukrozott vagy szárított a szállítható. A fenti listát szemlélve megállapíthatjuk, ez igen kis változatosságot és gasztronómiai örömet kínál. Kósza ötletek még a nyereg alatt puhított hús és a szárított hús is. Ezekből ki kell ábrándítsak minden ép izlelősbíróval és csupán emberi fogazattal rendelkező karaktert: a nyereg

alatt "puhított" hús ugyanis puhaságban csak magával a nyereggel veheti fel a versenyt, így fogyasztásra teljesen alkalmatlan. Valószínűleg nem is táplálkozási céllal került az illető eszköz alá, hanem a ló-nyereg kapcsolat harmonizálásának érdekében. Másik gyöngyszemünk a napon szárított hús. Ez vagy nem szárad meg eléggé, és pont olyan könnyen romlik, mint minden közönséges húsféle, vagy teljesen porhanyós lesz. Még annál is jobban, ugyanis egyszerűen porrá omlik, s még vízzel sem készíthető belőle élvezhető instant sült, így teljesen ehető, bár a fehérjék jelentős része dehidratálva benne marad, azaz valamennyi tápértéke azért van.

Meg kell emlékeznünk az elfek és törpék különleges táplálékairól is. Az elfek, akik bősces harmóniában élnek a természettel, különösen az erdővel, sokkal változatosabban tudják felhasználni az itt található földi jókat. A gyümölcsök és bogyók elkészítésének mesterei, az emberi konyhaművészet a nyomába sem érhet az elfekének ilyen téren. A természet adományait sokkal több tisztelettel kezelik, az elejtett vad húsát is másképp készítik el, mint az emberek. Nem egyben sütik és kisebb adagokban, de a körettel teljes összhangban

fogyasztják, egy magasabb rendű kultúrát képviselnek a főzés tudományában is. A törpékkel más a helyzet. Föld alatt lakó nép lévén az élelem megtermelése is igen furcsa. A föld feletti termést és állatokat kiegészítik más táplálékforrással is. Barlangjaik mélyén gombák nőnek, ezekből egész telepek találhatók lenni, melyeket bűvópatakok vize táplál. Csak a gombák élhetnek örök sötétségben, de ezek szinte elképzelhetetlen változatosságot mutatnak. Ez a változatosság az elkészítés módjaiban is megmutatkozik, szinte minden étel készíthető belőlük. A törpék készítik a legkiválóbb minőségű utikenyeret is. Ezek a különleges, három-négy fontos kenyerek egy személynek akár egy, heti ellátmányát is fedezhetik. Különböző gombákból és magvakból készítik őket, s a receptet gondosan titkolják az idegenek elől. A kenyér több héten át is friss maradhat, s nem csak minden tekintetben elegendő táplálék, de frissítő hatású is fogyasztójára. A törpék harcosai és kalandozói szinte csak ezen élnek otthonuktól és a civilizációtól távol, de elkészíteni csak a Tarin Törpebirodalom barlangvilágában lehetséges, a szükséges alapanyagok csak itt teremnek.

Győrtt rendezték az idei első országos szerepjáték és fantasy találkozót, Sárkányszív-roham címmel. Nagy megnyugvást hozott számomra ez a rendezvény. No nem azért, mert a meghívott díszvendégek között foglaltam helyet, vagy mert előadást tarthattam. Efféle események voltak már az életemben, és hiszem, hogy lesznek is még. Ám az utóbbi időben lassan meggyőződésévé érett bennem, az eddig csupán félt lehetőség, márhogy a klubmozgalom halálutását vívja. Az a néhány amatőr találkozó, ahol az elmúlt években ott voltam - némelyekről csupán beszámolókat juttattak hozzám - mind ezt látszott igazolni. Kis számú megjelenő, mind

"régimotoros" a szakmában, s a rendezvények tartalma is kimerült az elenséggép (általában kiadók, szerkesztők, írók) felvázolásában és kritikáiban kritizálásában. Ezért okozott határtalan örömet a mostani találkozó, a Sárkányszív-roham. Bebizonyította, hogy érdemes odafigyelni, mit mondanak az olvasók, hogy komolyan lehet - és kell is - venni a klubokat, szervezeteket. Sokan voltak az érdeklődők, lelkesek és konstruktívak. Felnőtt az új nemzedék, mely már nem terhes a régi amatőr-profi gyűlölködéstől. Ők valóban tudni és érteni szeretnék mi történik: megértőek és megértést keresők. Összetartanak, segítik egymást és ezzel minket

is, a régiek által megvetett, lenézett - érdemtelenül pozícióba került - profikat. Köszöntök nektek Sárkányszív bajnokai! Egyébiránt az előadások igazán színvonalasra sikeredtek, Kuklis István grafikus kiállítása valóban megérett a nagyközönség elismerésére - igazán szép volt. A rendezvényt profi módra szervezték meg, a Sárkányszív klub és művelődési ház együttműködése példaértékűnek bizonyult. Remélem több efféle találkozó lesz még, s ha igen, mindenkinek csak ajánlani tudom.

NCS



Ez alkalommal veszélyes vizekre evezünk a rovat keretein belül - mágiával foglalkozó könyvekről lesz szó, méghozzá az alvilági létsíkok gonosz erőt segítségül hívó varázslók munkáival fogunk foglalkozni.

A Shadon birodalom, Domwick, az Egyetlen Igaz Isten országa látszólag teljesen mentes a mágiától, hiszen ha valaki mágiát találna használni, azonnal az inkvizíció elé hurcolják és minden valószínűség szerint máglyán végzi. Mágiát - papi mágiát - csak és kizárólag a papság űzhet, akik hatalmukat Domwicktól kapták. Amiről azonban mindenki hallgat: Shadonban számos fekete mágus és boszorkány tevékenykedik - vagy illegálisan vagy éppen az egyház keretein belül. Először is néhány fogalmat kell tisztázni, hiszen a forrásmunkák a Shadoni Teológiai Egyetem elnevezéseit használják, amelyek itt-ott kissé különböznek a Necrografiából és a M.A.G.U.S.-ból megszokottaktól.

A Shaloniast klostrom könyvtárában őrzik *Canus Cardinalis Claritas* nagybecsű munkáját, a *Summa Theologiae*-t, amely így ír a mágiáról:

"Márpedig mágia, avagy a köznép nyelvén a varázslás tudománya nem létezik. Az ember, aki maga is Isten teremtménye nem bírhat hatalommal Isten egyéb teremtményei felett. Ha valaki mégis állítaná magáról, hogy ért a varázslás mesterségéhez, az vagy szemfényvesztő vagy az ördögökkel paktál!"

Ezekután a mű két csoportra osztja azokat, akik az ördögi szertartásokat űzik - boszorkányok és fekete mágusok. Fontos megjegyeznünk, hogy ezek a fogalmak nem azonosak a M.A.G.U.S. két karakterkasztjával! Boszorkány avagy boszorkánymester mindaz, aki az ördögnek ajánlotta lelkét és feneketlen gonoszságában a sántát szolgálja, míg a fekete mágusok titkos fekete könyveikből a grimoire-okból merített tudásukkal az ördögöt a hatalmukba kényszerítik. Ezen-

kívül a shadoni papság ördögnek titulál minden olyan alvilági létsíkról származó lényt, amit a Necrografia démonként tart számon, míg a szemükben Ranagol, a kosfejű a Sátán maga.

Hieronymus Mengus bár nem volt felszentelt pap, írásait mégis őrzik a könyvtárak. Híres ördögökkel és démonokkal foglalkozó munkájában a *Flagellum Daemonum*-ban (*Az Démonoknak korbácsa*) részletesen foglalkozik tisztító és ördögűző, ördöggyötörő szertartásokkal és litániákkal. Noha csak a világi tudományokban volt jártas az öreg mester, ám űző és tiltó litániáit (értsd varázslatait) ma is Shadon-szerte használják

Domwick papjai, minden nagyobb klostorban és templomban található belőle egy példány. Csakhogy ezek a példányok hiányosak, mivel csak az inkvizíciónak tetsző részeket másolhatták tovább a szerzetesek. Van viszont a könyvnek egy, csak nagyon kevesek által ismert, a fekete mágusokról szóló fejezete. **Mengus** itt említést tesz egy bizonyos Nagy Grimoire-ról, egy inkább legendászerű, mintsem valós könyvről, minden fekete mágus leghőbb vágyáról, a fekete könyvről, amit Rangol maga írt és juttatott le fondorlatos úton erre a világra. Valószínűleg a tudós birtokában is lehetett, hiszen idézi belőle az útmutatást:



"Ó, ember, gyenge halandó, reszkesz tulajdon vakmerőségedtől, midőn e sötét tudomány üzésébe fogsz. Ne fogadd el vakon e mélységes bölcsességet. Emeld szellemedet magad fölé és tanuld meg tőlem, hogy az embernek - mielőtt bármibe kezdene - minden döntésében szilárdnak kell lennie."

Hogy ez a könyv valaha is létezett-e, elfeledt csak találgathatunk, létezik azonban egy másik könyv, a *Sanctum Regum* ami a források szerint a Nagy Grimoire átirata. Ennek egyetlen ismert példányát a főváros székesegyházának kazamataiban őrzik. Hieronymus Mengus a könyvében azonban határozottan több példányról ír. Hogy ezek hová lettek, arról senki sem tud, de Domwick legyen irgalmas mindenkihez, ha szakavatott kezekbe kerülne.

Arról, hogy ennek a könyvnek milyen hatalma van, alkosson képet a következő kis ízelítő. Álljon itt most a *Sanctum Regum* egyik szertartása:

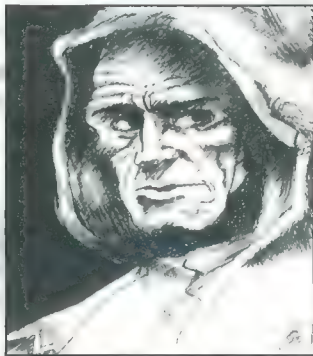
"Ha szerződést akarsz kötni a Pokollal, először el kell döntened, kit akarsz hívni. Ne háborgasd hiába Ranagolt, a Sántát magát!

Két nappal a megidézés előtt ágat kell vágnod egy vadmagyóró bokorról új késsel, amelyet még sohasem használtak. Ennek olyan ágának kell lennie, mely még sohasem hozott gyümölcsöt és abban a pillanatban kell levágnod, hogy a nap fölemelkedik a látóhatár mögöl.

Ezután végy egy vérkövet* és két megszentelt viaszgyertyát**, majd válassz ki egy magányos helyet, ahol az idézőt háborítatlanul végrehajthatod. Kitudóék az öreg romos várak, mert a szellemek kedvelik a rombadólt épületeket; házad egy félreeső szobája is hasonlóan jó lehet. Vértökveddel most rajzolj egy háromszöget a padlóra, és helyezd el a gyertyákat a háromszög oldalainál. A háromszög alapjához írd oda a szent DRR*** betűket, két kard rajzolj kíséretében.

Helyezkedj el a háromszögön belül magyórófa vessződdel, majd reménykedve és szilárdan idézd meg a szellemet a következő szavakkal: 'Ranagol, lázadó szellemek ura, könyörgök, légy kegyes hozzám most, amikor

papodat hívom a nagy Ligeroe Rofuchale-t, mert azt akarom, hogy szolgálatomra legyen. Könyörgök azért is, hogy Beraqun herceg támogassa kéresemet! Ó, Asdarom, nagy gróf, hasonlóképpen légy kegyes és tedd lehetővé a nagy Ligeroe-nak, hogy emberalakban és erőben, rossz szagoktól mentesen megjelenjék nekem és végrehajtsa nekem azt a szolgálatot, amelyre kérem! Ó, nagy Ligeroe, esedezem, hagyd el lakhelyed, akárhol is légyen, hogy idejöhesz és beszélhess velem. Ha nem akarsz el-



jönni, kényszerítetek arra, hogy így tégy a nagy élő Isten Domwick hatalmával! Gyere haladéktalanul, máskülönben örökké kínozni foglak a hatalmas ígéj erejével és Madlagan Nagy Kulcsával, amelyet akkor használt, mikor a lázadó szellemeket az uralma alá hajtotta! Ezért jelenj meg olyan gyorsan, ahogy csak tudsz, különben állandóan gyötörni foglak a Kulcs hatalmas igéivel!

Aglon Tetagram Vaycheon Stimulathon Erohares Retragammathon Clyoran Icion Esition Existien Eryona Onera Erasyn Moyn Meffias Soter Emmanuel Sabaoth Adomai! Hívlak benneteket, amun!"

Veszélyessége abban rejlik, hogy a szertartás költségei igen alacsonyak és mindössze 50 Mp-ba kerül, ami lényegesen kevesebb, mint ha mozaikokból lenne összerakva. (Idéző pentagramma 40 Mp, kirekesztő varázskör - démonúr 70 Mp, Démonidéző litánia 90 Mp.) A hiányzó

Manapontokat a könyv mágikus ereje és a Kulcs hatalmas igéi pótolják. Ezenkívül az idézőnek nem kell jártnak lennie a nekromantikában, elég ha rendelkezik a kellő Manapontokkal.

A megidézett ördög gyűlöli a szolgálatot és mindent elkövet, hogy óvatlanságon kapja az idézőt és elkelt elragadva elpusztítsa. Ha ez nem megy, megpróbál a szolgálatának árát szabni. Persze mindenképpen kényszerítve van arra, hogy végrehajtsa, akár kap fizetséget, akár nem. A végrehajtandó feladatot is úgy kell megfogalmazni, hogy ne találjon alóla kibúvót.

Végül álljon itt még egy ördögidéző szertartás a *Fekete Jérce* című grimoire-ból:

"Végy egy olyan fekete tyúkot, amely még sohasem tojt, vidd ki a keresztúthoz. Ott azután bevárva az éjkozepet, mikor teljes sötétség borul a világra, egyetlen mozdulattal vágd ketté a madarat és közben mondd e szavakat: 'Eloim, Essalm, Frugativi et Appellavi!'. Azután fordulj orcáddal keletnek és ciprusfaággal a kezeden, térdraereszkedve mondd el a Nagy Folyamodványt és Ő bizton megjelenik."

Tanács a Kalandmesternek: A fent leírt könyvek igen veszélyesek, hatalmuk - ördögi kapcsolódásaik révén - nagyobb, mint ránézésre tűnne. Aki óvatlanul idézi meg a pokol erőt, annak súlyosan lakolnia kell! Ezenkívül a grimoire-ok igen nagy varázshatalommal ruházzák fel tulajdonosukat, és bár ez a hatalom nagyon is kétélű fegyver, alacsony szinten nem javasoljuk az efféle mágikus tárgyak kiosztását.

* Közismertebb nevén hematit, nem azonos a Shackallor által készített Vértökével!

** Mágikus gyertya - az azonos nevű varázslattal előre elkészítendő

*** Domwick Rex Regum - azaz Domwick a Királyok Királya

Jakab Zsolt

BESTIARIUM

Ginsour

ELŐFORDULÁS: *Nagyon ritka*
 A MEGJELENŐK SZÁMA: 1
 TERMET: *K (5 arasz)*
 SEBESSÉG: 80
 TÁMADÓ ÉRTÉK: 50
 VÉDŐ ÉRTÉK: 95
 KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK: 30
 CÉLZÓ ÉRTÉK: 90
 SEBZÉS: *1k5 (1k10/2)*
 TÁMADÁS/KÖR: 1
 ÉLETERŐ PONTOK: 10
 FÁJDALOMTŰRÉS PONTOK: 30
 ASZTRÁL ME: 35
 MENTAL ME: 25
 MÉREGELLENÁLLÁS: 25
 PSZI KÉPZETTSÉG: -
 INTELLIGENCIA: *Közepes*
 JELLEM: *Élet, Káosz*
 TAPASZTALATI PONT: *lásd a táblázatot*



A Ginsourokról először egy pyarroni mágus tett említést, akinek komoly fejtörést okozott némely megmagyarázhatatlan esemény, melyben e lényeknek fontos szerep jutott. A mágus - De Torrane - egy hatalmat és gazdagságot hozó, ám veszélyekkel teli élet után békére és a természet csendjére vágyott, s kisebb torony építtetésébe kezdett. Az épület befejezését követően védő szimbólumokat vésett a falakra, s erős mágiával tette teljessé lakhelyének védelmét. Egy reggel hitetlenkedve látta: a jelek egytől egyig eltűntek. Áldozatos munkával ismét megalkotta a szimbólumokat, de másnapra ismét az üres falak tekintettek vissza a meghökkent mágusra. Ám De Torrane nem adta fel, s újra megrajzolta a jeleket. Éjjel pedig várt. Az éber várakozás meghozta gyümölcsét. Néhány furcsa, sötét színű lény közeledett a toronyhoz, ám a szimbólumok mind hatástalanok maradtak. A szörnyek elérték a falakat, s egy fejükről lógó csáppal nyalogatni kezdték a rajzolatokat, amik lassan eltűntek. A mágus dühösen rohant ki, miközben átkozta a ter-

mészetet és az isteneket kreativitásukért. Az egyik Ginsourt sikerült megbéníttania, míg a többiek elmenekültek, de ez pont elég volt De Torranének. Megvizsgálta a lényt, s miután fényt derített mágikus természetének valódi mibenlétére, viszonylag pontos leírást készített a fajról.

A lények két erős, leginkább a békához hasonló lábbal, és elcsökevényesedett csáppokkal rendelkeznek. Fejükön ormánszerű kinövés található, s apró, fénylő szemek. A szemlélő első látásra úgy érezheti, a Ginsournak nincsenek valódi körvonalai, a fény furcsa játékot játszik a lény bőrében, s határozott kontúrok helyett inkább lecsorogni látszik a testéről. Származásukra De Torrane is csak mágikus természetükből következtetett: véleménye szerint ősmágusok félresikerült kísérleteinek szomorú termékei a Ginsourok, melyeket teremtőik - életképtelenség gondola - sorsukra hagytak.

A Ginsourok a mágikus energiák áta-

lakítására képes szörnyek legegyszerűbb formái. Az effajta energia felhasználás tulajdonképpen éltető erejük, hiszen csak Manával táplálkoznak. Az ilyen lényeket a mágikus tudományok összefoglaló néven Praedatorius Incantamentinek nevezik, azaz a Varázserő rablók osztályába sorolják, s több alcsoportjukat megkülönböztetik. A legprimitívebbek azok, melyek a Manából szerzett energiát csak testük felépítésére tudják használni. A következő fokozat - melynek tagja a Ginsour is - ezt az energiát nyers formában már visszajuttathatja a környezetbe. A legfejlettebbek csoportját azok képviselik, akik ezt az energiát újra Manaként használhatják fel, azaz varázslatokat is képesek alkalmazni.

Különbséget tehetünk még ezen kreatúrák között a Mana felszívásának módozatai szerint. A Ginsourok csak a különféle tárolt formában lévő Mana energiájának hasznosítására képesek, azaz a jelmágia különböző formáinak elrablására. Ezek a varázslatok, pontosabban a Pentagrammák, Varázskörök, Varázsjelek, Szimbólumok és Bélyegek nem is hatnak rájuk. A Mana felvételére a Ginsourok a fejükön található furcsa ormány és csáp közötti függelék szervüket használják. Ezzel megérintik a felszíni kívánt jelet, s ha a jel mágia elleni ellenállása (a jel készítőjének Mágiaellenállása számít) nem elégséges - sikertelen ME dobás - a jel teljesen eltűnik, s a benne tárolt Manapontok a Ginsour energiáját növelik. Ha az ME dobás sikerült, a jellel semmi sem történik, s a lény csak 48 óra múlva próbálhatja meg újra bekebelezését.

Az így szerzett energiát úgy használhatják, mint az egyéb fajok a táplálékból nyertet. Ezért szöveteiket állandó mágikus folyamok szövik át, ennek köszönhető magas mágiellenállásuk és méregellenállásuk is (hiszen a mérgek alapvetően más anyagforgalmú lények ellen készültek). A Ginsourok nem agresszív lények, csak akkor

harcolnak, ha rákényszerítik őket, azaz a menekülés útját is elvágták. Szinte minden fáradságot vállalnak egy-egy komolyabb Mana-forrásért, de harcba nem bocsátkoznak érte. Színük átmenet a sötétkék és a fekete között, így kiválóan rejtőzhetnek éjszaka (adatok a táblázatban). Ezért legtöbbször éjjel aktívak, s nappal pihennek, alszanak.

Ha harcolniuk kell, két fogócsápjukkal teszik, bár ezek nem igazán erre készült szervek, így együttes sebzésük egy körben legfeljebb 1k5 (1k10/2). Mondják, Erionban kisebb vagyon hajlandóak fizetni egy-egy élő Ginsour-ért, hiszen nem egy kalandozó vine magával szívesen olyan jószágot, amely jó eséllyel megoldja számára a jelmágia jelentette akadályokat. Ez azonban nem egyszerű. Noha a Ginsour nem rosszindulatú, ráadásul értelmes is, ám bizalmatlan és az embereket nem kedveli. Különös, telepátian alapuló kommunikáció segítségével érintkeznek, amelynek elsajátítása csak mesterfokú psi képzettség ismeretében lehetséges. A Ginsour, ha egyszer összeharcolt valakivel, hűséges társnak bizonyul, feltéve, ha figyelembe veszik szokásait és lehetőségeit. Fegyvert

nem hajlandó - nem is képes - használni, egyébiránt nagyon makacs. Mikor valamit a fejébe vesz - ez első sorban a Mana elfogyasztására vo-

nyers energia formájában kibocsátják, ezzel sebet ejtenek ellenfelükön, viszont saját testük is gyengülni fog. Az ormányukból kicsapó energiasu-

NÉV	SZÍN	P/FP	MP/ÉP	LPO.%	REJT.%	TP
Verőfényes Ginsour	Kék	1	4	60	70	300
Alkony Ginsour	Szürke	2	6	70	80	500
Éjféli Ginsour	Fekete	3	10	85	95	700

natkozik - szinte lehetetlen eltéríteni szándékától, s miután számára a mágikus energiák az éltető táplálékot jelentik, nehéz megóvni tőle emberi szövetségese jelmágikus úton felhalmozott Manáját is.

Sarokba szorítva, kilátástalan helyzetben képesek mozgósítani a szervezetükben tárolt mágikus energiát, három alfajuknak megfelelő hatásokkal. Ezek az alfajok színben is eltérést mutatnak, innen ered elnevezésük is.

A legkevésbé hatékonyak, a Verőfény Ginsourok (ők a legvilágosabb színűek), míg az Éjféli Ginsour a leg-sötétebb és legutóképesebb. Ha ezek a lények testük energiáját alakítják Manaponttá, és ezeket a pontokat

gár világító, kékes fényű nyaláb, leginkább egy villámölcsérre emlékeztet, ami 12m hosszú, és a végén 5m átmérőjű. 1 Manapontnyi energia mindig 1 pont sebzést eredményez, a különbség abban mutatkozik, hogy 1 ÉP vagy FP ráfordítás hány Manapontnyi energia felszabadítását teszi lehetővé. A három alfaj adatai: A név rovatban az alfaj nevét találhatjuk, a szín is elég egyértelmű, bár mindüknek a sötét árnyalatát jelenti. Az MP/FP megmutatja, egy saját FP ráfordításával hány MP-t sugározhat ki a lény. ÉP átalakítása is lehetséges, ebben az esetben az MP/ÉP szerinti MP keletkezik. A Lopakodási és Rejtőzési százalékok és a Tapasztalati pontok is alfajonként különböznek.



Sárkányfészek

AD&D, ROLEMASTER, STAR WARS, PARANOIA, M.E.R.P., PALLADIUM, SHADOWRUN, BATTLE-TECH, PENDRAGON, CYBERPUNK-2020, CALL OF CTHULHU, RIFTS. G.U.R.P.S.

ÉS MÁS SZEREPLJÁTÉKOK, KOCKÁK, KOCKATARTÓK, KARAKTERLAPOK, POSZTEREK, MŰVÉSZETI ALBUMOK, OLÓMFIGURÁK, NAPTÁRAK, MAGAZINOK, MAGYAR ÉS ANGOL NYELVŰ SZEREPLJÁTÉKOK SZÉLES VÁLASZTÉKBAN VÁRJÁK A SZEREPLJÁTÉKOK RAJONGÓIT.

S Z E R E P J Á T É K S Z A K Ü Z L E T
1052 BUDAPEST, V., BÁRCZI ISTVÁN U. 1-3. TEL.: 1178-500

I. FANTASYCON

1993 augusztus 23-25-ig Budapesten, a Petőfi Csarnokban
(1146 Budapest, Zichy M. u. 14.)
kerül megrendezésre az I. FANTASYCON.

Programok:

1.-2: nap AD&D verseny

3: nap live fantasy

(A nyereményeket a Sárkányfészek,
a Valhalla Páholy és a MFE adja.)

Egyébb programok:

M.A.G.U.S. premier játék

Paranoia, Rolemaster, Star Wars szerepjáték bemutatók,
író-olvasó találkozók, filmvetítés,
a Sárkányfészek könyvbemutatója és árusítása.

Zsilvölgyi Csaba(MAX) és a Boros-Szikszai
páros kiállítása.

Sztárvendég:

Vavyan Fable

Meghívottak:

Nemes István(John Coldwell, Jeffrey Stone). Kornya Zsolt.
Massár Mátyás, Tihor Miklós(Bíborhold magazin).
Novák Csanád és Gáspár András-Valhalla Páholy.
Rúna szerkesztősége.

Házigazda: A Magyar Fantasy Egyesület.

Jelentkezés és további információk a 183-7299-es
telefonszámon, szerdán és pénteken.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

INTERPRESS MAGAZIN
Az igazi polgári magazin
H a v o n t a

U P M

Budapest, 1054 Vadász u. 36.
Tel. 131-0518

Győr 9025 Híd u. 9.
Tel. (96)-311-615

MultiMedia PC

AT 486DLC-40MHz+Koproci, 4Mb RAM, 1.2Mb FDD
210Mb HDD, IDE+, Monitorony+200W táp, 101 bill.,
14" Color SVGA monitor 0.28+TVGA8900C 1Mb RAM
Sound Blaster 2.0, Mitsumi CD-ROM meghajtó

136.512Ft

HP LaserJet 4L 4lap/perc, 300dpi, 1Mb RAM, Toner

86.032Ft

AT 386SX-33MHz 8.256Ft
AT 386DX-40MHz 8KCache 10.792Ft
AT 386DX-40MHz 128KCache 11.992Ft
AT 486DX-33MHz 256KCache 40.984Ft
AT 486DX-66MHz 256KCache 64.256Ft



14" Color SVGA monitor 0.28
23.992Ft

Átírázó egér: 1.096Ft



Baby ház 4.296Ft
Mini torony ház 4.792Ft

1Mb SIMM
3.272Ft

80 Mb HDD 16.096Ft
120 Mb HDD 19.192Ft
250 Mb HDD 26.992Ft



AdLib kártya 1.992Ft
Sound Blaster 2.0 4.992Ft



Dextra DH-400HP kézi scanner fekete-fehér 9.296Ft
Dextra DH-400GP kézi scanner 256 szürke 11.992Ft

Áraink a 25%-os ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak!

CORNELIUS

A1200 4MB 32 bites memóriabővítő
(RAM nélkül 4 db SIMM RAM-mal
bővíthető, 2-szeres sebesség 11900,-
A600/A1200 2.5" 40 MB winsci 16500,-
65 MB winsci 18900,-
80 MB winsci 21900,-
120 MB winsci 28900,-
A600/A1200 2.5 w. beszerelése 3000,-
Rockhard AT-BUS Winsci Controller
+ memória bővítőhely 16900,-
+ 40 MB AT-BUS winsci 12000,-
+ 80 MB AT-BUS winsci 19000,-
1.3 Kickstart: 3900,-
2.0 / 3.0 Kickstart: 5900,-
1 MB SIMM modul 3000,-

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát
tartalmazzák!

Az ACOMP KFT hivatalos szervize. Beépítések
garanciavesztés nélkül!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Régius Kornél 1212 Budapest,
Kossuth Lajos 122. IV/28 Tel/Fax.: 2-766-637
Nyitva: H,K 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

MITSUMI CD-ROM.....19.900,-Ft + ÁFA

WIN Computer ☎ 1067 Budapest, Szondi u. 19 ☎ 153-4304

ZOOL COMPETITION

ZOOL COMPETITION

ZOOL COMPETITION

Két számmal ezelőtt meghirdetett Zool verseny büszke nyertesait ismertetnénk az olvasóinkkal.

A kérdések s a jó válaszok:

1. Melyik dimenzióból származik Zool? Természetesen az N-ikből.
2. Nevezd meg a hat világot, amelyen keresztül kell utaznia Zoolnak, hogy hazajuthasson! Sweet, Music, Fruit, Tool, Toy, Fair Worlds
3. Milyen típusú keleti harcos Zool? Nindzsa
4. Milyen híres nyálókák fordulnak elő a játékban? Chupa Chups
5. Milyen színűek Zool fülei? Zöldek

A nyertesek:

Pallós László, Kaposvár

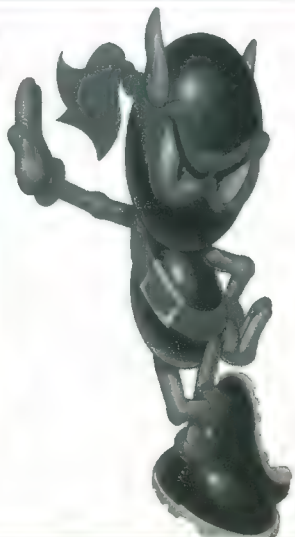
Kovács Réka, Budapest

Kozma Gábor, Méhkerék

Liebe János, Budapest

Latyák Norbert, Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, a nyereményüket a Gremlin Graphics postázza.



ZOOL COMPETITION

ZOOL COMPETITION

ZOOL COMPETITION



(Intro: Azt kell mondanom, a nagy meleg nem vette el eléggé az emberek kedvét a levélírástól. Ha valaki kételkedne eme új fontos kijelentésemben, annak tárgyi bizonyítékkal is tudok szolgálni. Szóval arról van szó megint, hogy Bear újság összevonta szöveimét (aműgy Rózsa Sándorosan), és felkért arra, hogy ugyan már ne hivatkozzak folyton arra, hogy nincs alapanyag. Na jó, gondoltam, lehet róla szó, majd tekintetem Christiára tévedt, aki körülbelül a főszerkesztői óhaj elhangzása vége körül mászott ki egy gigantikus méretű levélhalom alól. Ekkor fogalmazódtak meg bennem a mostani oldal fantasztikus bevezető mondatai, amik most fogják következni, pontosan eme abszolút fölösleges mondat után.)

Üdv minden örültnek, aki eme csodás napon GURU olvasásra adta fejét ahelyett, hogy lubickolna valami jó kis vírzon vagy hideg söröcskéként öntögetne lefelé a torkán egy kellemes kis tóparti kocsmában. Sebaj, egy kis kilengés mindenkinek megengedhető, és az is fontos, hogy amíg valaki GURU-t olvas, addig sem ír levelet...

Demo top kritika

Hello Brazill Lenne egy kérdésem. A demo TOP 20-at ki állítja össze? A mostani (93/5) borzalmas és nevétségű, beleértve a magyart és a külföldi egyaránt. (...) A kérdésemre nem kell válaszolni, csak jó lenne eligazodni rajta. Én jónak tartom, hogy külön veszték a "Magyar Amiga Demo"-kat, csak hozzáértő ember is kellene aki összeállítsa, pl. JANE (Rácz Csaba, Budapest)

De kell válaszolni, mert a dolog fontos. Utána néztem, de Jane névén itt mindenki csak a Fondát ismeri, aki viszont - saját bevallása szerint - nem ért különösebben az Amiga demokhoz, de még csak nem is érdekli a téma. Ezért egyelőre marad a régi módszer, miszerint is egy kalapból ki húzzuk a demok neveit, majd a kihúzás sorrendjét szigorúan figyelmen kívül hagyva, felvesszük azokat valamelyik lista tetszőleges helyére.

Egy le nem közölt levél

...
ilyen még nem volt kis rovatom történelmében. Ugyanis most egy újam levélre válaszlok, amit nem közölt le, két ok miatt. Egy: írja megérte, hogy ugyanezt megírja a többi hasonló újságnak, tehát van rá esély, hogy majd valahol mégis olvashatjátok. Kettő: a levél hangneme mindősítelenség, gusztagustan, egészen egyszerűen szöve bunkó. A levél egyébként arról szól, hogy vajon mi miért fénymásoljuk egy másik újságból a játékteszteket meg a borítót, és ugyan tényleg más fel valahol, hogy ez ugyanaz az újság, csak kalózkodásban. Persze elismeri az új rovatok jelentőségét is, mint pl. a Rúná, de azt meg jobban szeretné intelligens kis levélírónk, a másik kedvenc újságban, a Buci Maciban olvasni. Nakérem. Felelősségem teljes tudatában kijelentem, hogy a GURU mint magazin NEM fénymásol-

dik semmilyen másik újságról, nem másolt ki kapjuk/loptuk az ötleteket, egyszerűen arról írunk, ami új és amit a cégek küldenek tesztelésre. Az újság börtörtéjára kerülő képet pedig az adott hónapban érkező szoftverek dobózárol választjuk ki, megpedig azt, amelyek szerintünk a legjobb. Ebben úgy látszik egyik bizonyos emberekkel az izlésünk. De hogy a továbbiakban egy szavad se legyen, az előző szám börtörtéjára Boros és Szikszai mester munkája (a mostaniét meg még ebben a pillanatban nem ismerem), kíváncsi vagyok, hogy szerinted azt honnan loptuk? A Rúnát és a többi "egyéb" rovatot azoknak szánjuk, akiket a téma érdekel és van hozzá némi agykapacitásuk is. A többiek nyugodtan hagyják ki veled együtt. Sőt akkor sem leszünk megcsörtödvé, ha a továbbiakban egyelőre kevesebben veszik meg a GURU-t. Tudod kispapját, megírnám neked mindent sokallás részleteiben is, csak valahogyan elfelejtetted a nevedet és a címedet megírni. Tudod mit? Képeslapot se küldjél, megleszünk nélküle valahogyan.

Levél a PC GURU ürügyén

Hi GURU Team! En egy PC tulajdonos vagyok és nagy örömmel olvastam a PC GURU-ról, hogy megjelenik. Am amikor fizettem az újságnak, igencsak meglepődtem az árán. Ha a "normál" GURU 84 oldalon 169, akkor a PC GURU 52 oldalal lehetne olcsóbb is! (A 45% levonás szerintem nem csak a PC GURU-ra vonatkozik) Egyébként jóra sikeredett. Az interjúnak örültem, de több egyéb is lehetne benne. Egyéb alatt értem: például esztétikailag - levelezés, toplisták, újdonságok, hardware... Ha már a hardware-nél tartunk - ki lenne ha írnátok valamelyik GURU-ban a CD ROM-ról bővebben, hogyan, mit, miért? (...) Indíthatnátok ti is egy játékmegrendelő rovatot. Sokan - mint én - hiába olvasom a jónál jobb játékokról a leírást, ha nem tudom beszerezni pár héten belül (vagy 10 hónap múlva, vagy ha tudnám hol lehet venni, de ezek a helyek méregdrágák). Ha olcsón adnátok, akkor sikeres lehet a dolog. (Nietsch Róbert, Budapest)

Hát annak azért örülök egy kicsit, hogy tetszett a különbség, mondjuk az áráról leszámítva. Sajnos ennél olcsóbb azonban nem lehetne a kis "drága". Megmagyarázom: azért rabol el a Posta 45%-ot, mert a PC GURU nem számít rendszeres kiadványnak, szemben a normál GURU-val. Aztán ott van még az az, a befektetett munka, a nyomdaköltség, egyéb kiadások stb. (...) A CD ROM-ról lehet, hogy írunk valamikor (esetleg éppen ebben a számban?) Most pedig térjünk át az egyik öböl, mindenki túlélt téma. Kalóz szoftver forgalmazással NEM fogunk a továbbiakban sem foglalkozni, szemben néhány más társulattal. Ellenben sikerült megszervezni, hogy legális szoftvereket (víznyom) olcsón forgalmazzunk, erről a dologról a 83. oldalán található bővebb információ (az oldalszámot ne keresse senki, mert az nincs azon az oldalon). Ára azért ne számítson senki, hogy a hot stuffot potom árón kerülhetne forgalmazásra, csak azért mert mi magyarok

szegények vagyunk, ez ugyanis innen nyugatra senkit sem hat meg (mindenféle ellenkező híreszteléssel szemben). A kissé régebbi, de még cool dolgokkal viszont egészen más a helyzet, azokat be lehet olcsóbban is szerezni. Nyugi, majd csak történik már lassan valami...

Rambo bátyó levele a WC-ből

Csá, GURU Team! (Itt egy reprodukálhatatlan logo volt látható a levélben. - Brazill) A logo (köszönés stb) miatt való bémázásom mentésére legyen írva, hogy egy eszelős grüli hajnali 9-kor felkelte az első suli nélkülű napon! No-hát. Először a Zool versenyre a megfetések: (...) Ugye milyen ügyi vagyok? Azért ragadtam tollat, mert a kólas kezemmel véletlenül rácsaptam. Ja, még a "Zool kompetéjün"-höz hozzáfűzném, hogy a GURU A LEGKINGEBB ÚJSÁG! (Ugye, így már biztos nyerek?) (...) Ja, van még egy '84-es viccem. Miért megy gyorsan a rendőrautó? Hogy nehegy elfelejtje hova megy (Haha). Na, most elmegyek wóderre. Haa... ez jó volt. Valamit még akartam írni, de elfelejttem. A "Zool csampiónság"-gal kapcsolatosan: vigyázatok velem, ha nem nyerek! (Az osztálytársaim félve csak "Rambo"-nak mernek szólítani (hiába, mindig összekevernek)). Még egy plusz: az újság összes eddigi száma meg van/lesz! Yeah! Jó ez a levélpapír, mit jó "ar. Most elmegyek WC-re. (Inkább viszem ezt is, inntendit már onnan írom) Hmm... De jó "*****. He, mi ez? Ja csak a "****m. Na, mindegy. Remélem levelem be-teszem a GURU lev.rov-ba, Brazill! Ténye! Brazill brazill? Ugye milyen elmés? (Erről már olvastam) Még itt egy king picture a team-ről: (Kímarad... Brazill) Ui: A "****b! Nincs wc-papír... Hmm... Na, jó lesz ez is... (Kálmán Tamás, Budapest)

Ennek a levélnek az elolvasása után komolyan elragadtam a kíváncsiság és megnéztem végre, hogy mi a Zool kompó nyemérménye, amiért egyes ramboók annyire begerjednek. A fenyegetésekből kiindulva ugyan egy kicsit többet vártam, de úgy látszik egy mániákus hangya-barátunk minden hangyaalkatrész szent ereklényének számít. Na mindegy. Túl sok hozzáfűz-nivalóm nincs a levélhez, talán csak annyit, hogy annak örülök, hogy mégsem használtam küldtet el a levelet, mert az zavart volna egy hangyányit. (Zárójelben és csak neked mon-dom, hogy a sorsolással kapcsolatban mindent elintézték, mert elég kellemetlen lehet, hogy fenégyaró izgalomban állandóan a mellékhe-lyiségre kell kiemelkedni. A részre tartott kü-lön nyemérménysorsoláson nyertél egy telercs hangyaminizátú wc-papírt. Gratulálunk!)

Azt hiszem, most jött el az ideje, hogy levelek-re való válaszolgatás és Amiga billentyű nyomogatás helyett elvonuljak aludni. Egy kisdobosnak elvágom még szüksége van az alvásra, ha jól tudom. Márpedig jól tudom, ez egészen biztos, mert jelen pillanatban már csak egy szemmel nézek ki a fejből és egy kézzel bilentyűzök (mert a másik kezem tartja nyitva az egyik szememet). Kellemes nyaralást és végre jó éjszakát kívánva maradtam még mindig a

PD ZÓNA

KillAGA V2.0

Demok boot-menü nélkül?

Az AGA chip készlettel rendelkező gépek tulajdonosainak egyik leggyakoribb tevékenysége a boot-menü használata (abban az esetben ha játszanának, ill. demókat szeretnének megtekinteni). Ezen a problémán segít ez a kis program, mely elvégző néhány beállítást, és ezzel lehetővé teszi, néhány régebbi file-os demo, intro és játék futtatását.

Természetesen ez a program sem tesz csodát, azok amelyek a boot-menü használatával eddig sem voltak elindíthatók, ezután sem fognak futni. További problémája a programnak azon file-ok kezelése, melyek nevében space található: ezeket legcélszerűbb átnevezni.

ShowVIC V3.01

A C64 árnyékában...

A mai napig valós igény, hogy C64-ről file-okat: képeket és szöveges állományokat lehessen Amigára átkonvertálni pl. további feldolgozás céljára.

A képek konvertálásához nyújt segítségét ez a segédprogram, mely a következő C64-es formátumokat támogatja: Koala, Artist 64, Art Studio, Advanced Art Studio, Image System, Blazing Paddles, Vidcom 64, Doodle, FLI, PageFox. További formátumokkal történő bővítés a későbbi változatokban várható.



További szolgáltatása a programnak, hogy lehetővé teszi PowerPackerrel tömörített file-ok beolvasását is. Akiknek gondjuk támadna a keveske menüpont használatával, azok a Help billentyű lenyomásával ún. menühelpet kérhetnek.

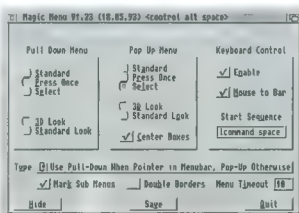
Ha valaki eredetibbét kívánja tenni a

megjelenített képek hatását, a mellékelt dokumentációból erre is kaphat néhány tanácsot, pl. tejlüveg használata a szükséges elmosódottság eléréséhez. A maximális nosztalgia-tényező eléréséhez a program együttes használata javallott a PlaySID-del, mellyel eredeti C-64 zenék hallgathatók.

MagicMenu 1.23

Egy újabb pop-up menü

Sokan kényelmetlennek tartják, hogy a menük használatához először a képernyő tetejéig kell mozgatni az egérpontert. Ezen a problémán segítenek az ún. pop-up menü programok, melyek használatával a képernyő bármely pozíciójában elérhetővé válnak a menüpontok.



A MagicMenu annyiban nyújt több szolgáltatást a korábbi ilyen programoknál, hogy pl. 3D kinézetű menüket jelenít meg (opcionálisan). További szolgáltatása, hogy nem szükséges végig lenyomva tartani a jobb egérgombot; a time out paraméterrel megadott ideig a menü a képernyőn marad, és lehetővé teszi a további választást a bal egérgombbal. Ebben rejlik egyben a hátránya is: a hagyományos menü használat esetén a jobb egérgomb elengedésekor nem aktivizálódik a menühöz rendelt funkció, ez csak a bal egérgombra fog megtörténni. Szerencsére ennek használata is opcionális.

SoffBoot V3.31

Egy A3000 utility

Az újabb gyártású A3000-esek már a végleges 2.04 ROM-ot tartalmazzák, melyek nem rendelkeznek a korábbi A3000-esek boot-menüjével, mellyel közvetlenül

a bekapcsolás után, de még a Kickstart file töltése előtt megválasztható, hogy a 2.0-s vagy az 1.3-as rendszer kerüljön töltésre.

Ezzel a segédprogrammal ezeken a gépeken is lehetővé válik mindig a legújabb, a fejlesztők számára kibocsátott Kickstart file (ez ezen sorok írásakor 40.55), vagy akár az 1.3-as operációs rendszer használata is.

Rotor V1.01

Csak ne szédüljünk el...

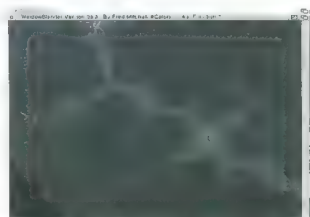
Ez a commodity segédprogram egy screenblacker, mellyel elérhető, hogy a magára hagyott gép monitorán ne a végtelenségig ugyanaz a kép jelenjen meg, és ezzel kímélhető a monitor.

Eddig nem is tér el a többi hasonló programtól, az egyetlen különbség, hogy a képernyő lekapcsolása esetén megjelenő grafika egy repülőgép rotorjának mozgását számító rutin felhasználásával született. Aki jó fantáziával rendelkezik, az akár fel is ismerheti ezt.

WindowBlender

Szírvárványos varázslat

E program célja nem más, mint szellemi édességet nyújtani az elgyötört számítógép használóknak. Ennek érdekében az AGA chip-készlettel rendelkező gépeken akár 256 színű ábrákat rajzol.



Az ábra lehet a szokásos Mandelbrot, ill. Júlia-halmaz, gravitáció ill. más matematikai formulák által leírt. A program két változatban kerül terjesztésre: az 68000-es változatban kívül létezik 68030/81 optimalizált változata is.

(JOCO)

AMOS the Creator

Sziasztok. Mielőtt bárki is tovább lapozna, gondolj bele, itt a nyár, vége az iskoláknak! Rengteg szabadedd van! A jó töresek helyett épp itt az ideje, hogy valami komolyabb dologba fogjál. Tegyé Te is valamit! Mondjuk írjál valamit Amosban, játék, demo, mindegy. A lényeg, hogy jó ötlet legyen, s megismer a világ. Mielőtt még mindenki az Amos lemeze után kapkodna, lássuk miről is írunk ebben a részben. Mindenféle klassz, az Amos által is támogatott képi effektokról lesz szó.

Gondolom akik rendszeresen olvassák a sorozatunkat, netán megvették az Amos könyvet, vagy éppen birtokukban van az eredeti Amos, azok legyintenek. Hiszen ezekben a könyvekben teljes leírás van ezekről az effektokról. Mire is gondolunk. Fade, Shift, Up, Appear, Flash, Rainbow, Zoom... Ezek az utasítások igen jól használhatók, bár megvan a hátrányuk is. Gondolj bele, a képzeletben száz meg száz effektok, trükkök jutnak az eszedbe. Ezeket nem tudnád kielégíteni ezekkel az utasításokkal. Látzólag! Viszont ha elkezded kombinálni ezeket, akkor szinte mindent el lehet érni velük.

Nézzünk egy pár példát. Pl. a paletta "ráhúzás" technikája. Effekt leírása: Előtűnik egy logo csupa fehér színben, majd átalakul pl. 4 színűvé (Paletta ráhúzása). A rajzolás után (DPaint) írd fel a paletta készletét papírra, pl.: (\$FEF,\$E12). Ezeket majd a 6. sorba kell beírnod. Vágd ki mint BOB-ot (Sprite Gabber.Amos) segítségével.

```
Load "Meghajtó:Bob.abk"
Cls 0: Flash off
Palette $000,$000,$000,$000
Bob 1,100,100,1
Fade 3,$000,$FFF,$FFF,$FFF: Wait 60
Fade 3,$000,$E45,$233,$123: Wait Key
```

Ezt még kombinálhatjuk pl. szín vibrálással úgy, hogy az 5. sor elé beszúrjuk a Shift 1,1,2,1 utasítást. Ekkor az előtűnés és az eltűnés fázisaiban a Logo 1 és 2 palettái cserélgnek, váltják egymást, villognak. Ezeket az effektokat alkalmazhatjuk mozgó, animált alakzatoknál is.

Bizonyára láttok már olyan effektet, amiben a képtörést, vagy a megjelenítést úgy valósították meg, mintha egy kéz vagy ablaktörő, illetve mindenféle más szerkezet csinálná. Most egy hasonló példát mutatunk itt is.

Effekt leírás: Az egyszerűség kedvéért most az

egeret, mint törőt Te mozgatsz. Ekkor a képen az egernek (törő), ill. annak megfelelő pozícióban tűnik elő "rámácsolódik" a kép 20×20-as kockákban. Ez a Screen Copy segítségével lehet a legegyszerűbben megvalósítani. Ekkor két képernyőt használunk (többet is lehet). Ez egyik, a hátsó, a rejtett kép (forrás). Másik a látható kép (cél).



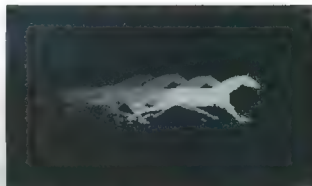
```
Load If "Meghajtó:Kép.lff",0
Screen Open 1,320,280,32,Lowres
Curs Off : Cls 0 : Flash Off
Get Palette 0:Hide
A=20
Do
  X=X Mouse-135 : Y=Y Mouse-50
  If X>310-A Then X=310-A
  If Y>260-A Then Y=260-A
  If Y<1 Then Y=1
  If X<1 Then X=1
  Screen Copy 0,X,Y,X+20,Y+20 To 1,X,Y
Loop
```

A 0-ás kép itt a forrás, az 1-es a cél (ide copy-zunk).Törlésnél csak a Screen Copy 1,X,Y, X+20, Y+20 To 0,X,Y utasítást kell leírni a fenti copy helyére. Természetesen ezt nem csak egerrel, hanem bármely más alakzattal, pl. BOB-al is megteheted, nem muszáj a kézi törlés használata sem, elég egy Bob (pl. ablaktörő) mozgását megvalósítanod törlésnél.

Használatok bátran és gyakran a Screen Copy-t, mivel az elegendő gyors, de lehetőleg ne Double Buffer-es képen. Milyen effektok valósíthatók meg Screen Copy-val.

Soronkénti képmegjelenítés, vagy ugyan ez oszloponként. Fentről lefelé, kétoldaltól egyszerre, vagy az előzők együttesen, netán átlósan stb. Pontonkénti képkirakás. Kisebb Logo hullámztatása. Amit csak elképzelsz. Más. Animációs effektok bő választékából kiemelünk a fázis elcsúszó effektet. Ez olyan trükk, amit jópár demóban, játékokban alkalmaznak. Legyen például egy vágató ló. Rajzoljuk meg az animációs fázisokat - mondjuk öt fázist,

8 színű palettával (0: fekete, 1-7: szürkék) úgy, hogy mindegyik fázisnál más-más palettával rajzolunk. Az animációnál mozgás közben egy Put Bob utasítással rögzíted a legutolsó fázist a képen, majd Shift, vagy Fade utasítással vedd le a legutolsó Bob palettáját. Ekkor az elhagyott fázisok szépen elhalványodnak. Mivel ennek a listáját leírni egy kicsit sok lenne ezért ez majd a legközelebbi (5) Amos lemez-újságban jelenik meg.



Mindig jó a kéznél egy kis scroll rutin - aki lusta, vagy éppen nem akar csinálni, azok kedvéért itt egy egyszerű de mégis elég jó rutin.

```
Screen Open 0,800,8,2,Hires
Screen Display 0,290,,
Def Scroll 1,, To 800,8,-2,
A$="Ez egy kis scroll demo Amosban .. "
Repeat
  Add P,1,0 To 199
  If P mod(20)=0
    Scroll 1
    Wait Vbl
    Scroll 1
  End If
  If P mod(40)=0
    Add L,1,1 To Len(A$)
    Locate 84,0: Print Mid$(A$,L,1);
  End If
Until Mouse Key
```

Használható utasítás még a Shift. Ezzel a jól ismert színforogtatást, illetve akár animáció érzését is kelthetjük. Amit nem igen ajánlok használatra, az Appear utasítás. Nem igazán ferge-teses látvány és ráadásul nagyobb megjelenítésnél lassú is.

Mégvalamit az A1200-es tulajdonosoknak. Gözerővel fejlesztik az AGA változatot, ami teljesen kihasználja a gép adottságait. Megjelenése az év vége felé várható. Hát mára ennyit, a jövő hónapban találkozunk.

Lázi & Angler of HAC



MÁGIKUS LAPOK



Egy időre meg kell válnod a szórakoztató és számítástechnikai hírről, kedves olvasó. Amde ez a nyári szünet elősegíti, hogy szeptemberben kiéheztve vedd magad a megjelenő

GURU-ra! Emlékeztetlek, hogy csak mi fogunk egy kicsit pihenni, a te kezéd addig is csépelheti a szövetszerkesztőt. És szeptembertől a GURU tagjai válaszáradatot adnak a felügyelettel levelekkel! Kérlek gondold a szerkesztőség békelygyűjtő tagjaira, és a Rivierán, Szocsiban, esetleg a világ távolibb részein üldöve add fel leveled.

Most pedig térjünk át komolyabb témára. Számos levél kért információt szörnyekről és világokról. Egy-két olvasó azt írta, hogy szerintük nincsenek világleírások, és hogy a Mágikus Lapoknak ilyeneket kéne leközölnie. Szerintem vannak világleírások, és nem tudom ti mit érteket VILÁGLEÍRÁS alatt, de olyat 15 évolyam Mágikus Lapjaiból lehetne egybeköszteni. Úgy értem egy világot! Ha viszont AD&D világok bemutató jellegű leírásaira gondoltok, olyat találhattok pl.: a Biborholdban, sok más érdekességgel együtt. A Mágikus Lapoknak más témákkal kell foglalkoznia, olyanokkal amelyekkel hasznosan tudom felhasználni a szűk terjedelmet is.

HA JÁTÉKOS VAGY, JAVASLOM FONTOLD MEG A KÖVETKEZŐKET: Én nem tartom helyesnek, hogy ilyen könnyen hozzáférhető helyen legyen a szörny leírása. Ez a dolog csakis a DM-re tartozhat, személyesen. Meggondolatlanok azok a játékosok, akik elolvassák a szörnyek DM-re tartozó adatait, sok rejtelmet és nehézséget elvesz a játékból. Ha AD&D-t mesélnél, talán nem tartanád személyes ügyednek, hogy te adjál információt a játékosaidnak? Nem kellene egyszerűen az útjukba dobod, nekik kelljen megszerelniük. Nagyobb elégtétel ha megszenvedtek érte és hasznosan használták fel, mintha "csak véletlenül" megadott számszerzőjödövedéket lőnek a Raksasha-ra stb.

Úgy gondolom létezik megoldás a "hon-nét tudod, hogy a monster..." problémára. Már a legelső Mágikus Lapokban is szóba került. A 92/1-esben a cikk végén említettem a memória lapokat. Valahányszor a karaktereddel gyanús dolog történik,

valakinek a nevét hallja, valahányszor olyan történik vele ami felkelti az érdeklődését, ezeket írd fel egy papírra. A legjobb illyesmire egy notesz, aztán megegy notesz, aztán még egy, ahogy múlik az idő. Ahogy egy játékalkalom véget ért, egy kis kikapcsolódás után olvasgasd át a feljegyzéseidet, tudod hány összefüggés van amire így rájöhetesz? Nem számítva a "dobj meg az intelligenciádat ha nem emlékszel a nevére" megszűnését. Ha nem jó az emlékezete, a karakterednek is vezetnie kell a feljegyzéseit a fantáziavilágban, hogy használhasd a jegyzeteidet.

És milyen jó ha az ellenség is átolvassa azt! Te is átolvashatod más karakterét amikor sebesült, és jó képet kapsz róla. A DM-nek is hasznos a karaktermemóriát átolvasnia. Aztán jönnek a hamis jegyzetek a kukkolók megszívatóására stb. Ne felejtse el a különböző csatákról és szörnyekről a jegyzetek készítését. Sokkal izgalmasabb a hosszú kalandozás alatt saját leírást készíteni a szörnyek képességeiről, mint elolvasni a tulajdonságaikat a DM cuccaiban.

HA MAGAD NEM MESÉLSZ RENDSZEREN, AKKOR INKÁBB ANNAK A DM-NEK MUTASD MEG A KÖVETKEZŐ JAVASLATAIMAT, AKINÉL RENDSZERESEN JÁTSZOL:

Ha a játékosok csálnak és észre veszed, ne adj XP-t a kicsalt győzelemért. Az ilyen játékosok ellen az a teendő, hogy:

- ne nevezz meg a támadó/támadott szörnyet, a leírás alapján higgyék a játékosok aminek akarják.

- szépen és gondosan dolgozd át minden szörny adatait, próbálják csak a játékosok azt felhasználni amit sunyiban elolvastak! Fontos, hogy ha mesélsz, ne dolgozd át többször a szörnyek tulajdonságait, hiszen X szörny attól X hogy...

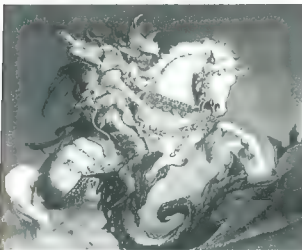
Ha fénymásolás vagy DTP-s környezetben vagy, készíthetsz olyan üres adatlápot (a Compendium saját szörnyeid felírásához adott lapjai mintájára), amin a szörny képe is szerepel. Ha a játékosok többször találkoznak egy fajta szörnyvel, kapjanak egy ilyen lapot a képével, amin összegezhetik a megfigyeléseiket. Ez persze nem mindig megoldható, pl.: alakváltó szörny esetében.

Most pedig legyen a szó a fegyvereké. A PHB közel 70 fegyver adatait sorolja fel, ezek között vannak távolsági és (túl)nyomórészből közelharccra valóak. Ez a 70 hangozhat soknak is meg kevésnek is, de tény, hogy különböző történelmi korzakok és helyek elterjedtebb fegyvereit választottam ki. Ebből adódik a következő tény, miszerint a táblázat nem teljes, és nem is egészében használható. Bár a készítői csak olyan nyilvánvaló feltételt szabnak, hogy egy sötét középkorra hasonlító világban nem létezik a korai előlőtöltő puska, az önértékes DM-nk pontosítani kell a saját feltételeit.

A PHB után kiadott osztálykönyvekben és az Arms and Equipment Guide-ban található egy kevés bővítés a fegyvertáblázathoz, de egy adott világ létező fegyvereinek kiválasztására és azok területenkénti elosztására (a gyakorlatágra) nincs hasznos javaslat. Nézzük például a Dark Sun világot, itt könnyű eldönteni egy fegyver létét vagy nemlétét. A Rapier (vívótőr) nyilvánvalóan nem létezik a világ fegyverei között. A fegyverek fából, csontból, borból, és kővekből készülnek. A rendkívül ritka és értékes fémből e hagyományos fegyverek sokkal gyilkosabb és tovább használható másolatait készíthet. Nem kísérelteznék olyan kimondottan a fém előnyeit kihasználó fegyver készítésével, amihez hasonlóan nem is ismernek. Ezenkívül a kultúra is távol áll attól a felvilágosodó európaiától, aminek változásai olyan könnyű és elegáns fegyver létrejöttéhez vezettek mint a vívótőr. Athas nem királyi udvarok hölgyeivel évődő víg párbajhősök otthona.

Ez eddig nyilvánvaló, és most a területenkénti elosztásról. Ennek nem kell zárnak lennie, hiszen a különböző területek között lehetnek kapcsolatok. Inkább azt kell kifejeznie, hogy a helyi körülmények kö-

ött, az adott kultúrában mi elterjedt. A agyománytisztelést, rang, és vallás miatt yakori fegyvereket kell területenként fel-orolni. Az idegen fegyverek a fő elterje-ési hely távolaságától és hozzáférhetősé-üktől függően szerepelhetnek egy helyi stán. Az ilyen részletekre fordított figye-ám sokféleképp hasznos. Idegen tájakon i sajátjuktól eltérő fegyvereket és harc-ndort találhatnak a kalandozók. Ezzel is öb színt vihet a mesélő a játékba. Amel-ett a világ ismeretében így könnyű eldön-eni, hogy X helyen mennyi esély van Y egyverhez értő kiképzőt találni stb, stb.



En Greyhawk világával foglalkozom, és az itt létező fegyvereket úgy szabtam meg, hogy az igazi fantasy regények (éírsd: Sword and Sorcery) voltak a mér-vadóak. Nem használok a késő középkor-i, és azt követő találmányokat, a Main-gauche (háritótör-féle) és a törékeny ví-tótör nem egészséges csatabárd vagy buzogány ellen. A területenkénti elosztá-sal könnyű dolgom van, mert az irányokat kivéve Greyhawk hasonlít földünkre. Például Zeif szultánlatában a hosszúkárd helyett a handszár az elterjedt kézfegy-ver, a Hóbarbárok pedig nyilván nem fi-nom mechanikájú nyilpisztolyt használ-nak, hanem masszív csatabárdot.

Stílusban korlátoztam ugyan a fegyvere-ket, de megpróbálom növelni is a számu-kat történelmi munkák vagy más szerepjátékok alapján. Ilyen megfontolá-sokat javaslok neked is. Ha új fegyvert készítesz, vagy átveszel más játékrend-szerből, javaslok hogy a PHB fegyver-táblázatát használd a fegyverstatistika elkészítéséhez. Az Arms and Equipment Guide-ban és a The Complete Fighter's Handbook-ban található új fegyverek ada-tai nem használhatóak hiteles viszonyítá-si alapnak (szerintem). Egy-két új fegy-vert vagy páncélt leközhözhetek az aprósá-gok között, esetleg azt is, amit te küldsz. Ha nem saját magad találsd ki, lehetőleg régi, kevésbé ismert kiadványból szármá-zó küldjél be, a kiadvány címével együtt.

EZ HASZNOS LEHET, HA HARCOS TÍ-PUSÚAKKAL JÁTSZOL:

Egy igazi lovagi fegyver leírása követke-zik, ami eddig hiányzott az AD&D kiadvá-nyokból. Vagy csak én nem láttam sehol? A FLAMBERGE-ről van szó. Bizonyára láttad már valamelyik középkori kosztü-mös filmben, vagy múzeumi vitrinben ezt a különös, hullámosan kigyózó pengéjű kardot. Az európai lovagok hatalmas mé-retű kardjainak egyike, a pengéjének hossza 4 vagy akár 6 lábnyi is lehet, szé-lessége pedig a pengétől 3, a hegy kö-zelében 1 inch. A penge kétélű, súlya és mérete (Large) miatt két kéz szükséges a forgatásához. A jobb kezelhetőség érde-kében 1-től 1.5 láb hosszú a markolat, így kényelmes távolásig van a tartó kezek közt. A súlya a valóságban jelentősen na-gyobb, de az AD&D fegyverekhez idomít-va 15 lbs. Gyakorlott kezekben nem szük-séges túl élesnek lennie, már a lendületé-vel, és élének hullámaival is nagyszerűen átdarálja a páncélt. Az AD&D-beli sebzé-se S-M:1d8+1 / L:2d8, a sebesség faktora 12, mert hullámos pengéje könnyen bea-kad és olyankor kicsit rángatni kell, ára 50 arany. Ha az általam megadott fegyver-sztatistika nem tetszik, (DM dönt) használ-hatod a hagyományos kétkézes kardhoz megadottakat, de annál erősebbet nem javaslok kitalálni. Tudom szomorú, hogy a kacífaszók szálfegyvereket, és egyéb ér-dekeségeket ezután is figyelmen kívül hagyja a legtöbb játékos. De amíg egy kampány vagy mese olyan, hogy a fegy-verek sebzése a legfontosabb, addig a já-tékosoknak igazuk is van.

APRÓSÁGOK: az AD&D termékekben használt mértékegységek:

1" (inch)	= 2,54 cm
1' (foot)	= 30,48 cm
1 y (yard)	= 3'
1lb (font)	= kb. 0,45 kg

És most 2 levélre válaszolok. H. István a különböző mágiahasználókról és kasztja-ikról érdeklődött. Kérdezte, hogy vannak e kristálymágusok, akik visszaverik a rá-juk célzott varázslatokat. A válasz sokkal egyszerűbb mint gondolnád. Min alapul-hatnak a máguskasztok? A mágia haszná-lóli magasabb szinten igen nagy hatal-múak, de általában aki magasra jutott an-nak azért sikerült, mert hatalmának ki-használása helyett, a tudás továbbgyűjtésével töltötte idejét. A tudás, pusztán a tudásra vágyó nagyhatalmúak vagy magányosan, nyugodt helyeken töltik kutatással az idejüket, vagy többen

összeállnak és egymást segítik a kutató-saikban és a tudás terjesztésében. Ha így egyesítik tudásukat, azzal is egyajta kasztrendszer jöhet létre, de lehet az egyesülés mögött további cél is. Egy MágusKaszt képviselhet: politikai befolyást, földrajzi helyet, azonos érdeklődéseket, azonos, ún. specializációjú varázslókat, egyfajta (új) varázslóosztály tagjait, egy ún. varázsló Kít tagjait, azonos jellemű varázslókat, nagyon ritka varázslatokkal rendelkező varázslókat.

Tehát az AD&D-ban a kristálymágusok kasztja lehet egy saját mágiaütköző vá-rázslatait feltékenyen őrző hagyományos osztályú mágus csoport, vagy a védeke-zőmágiákra specializálódott varázslók csoportja visszaverő varázslatokkal (Ab-jurer-ek), vagy egy újfajta AD&D varázsló-sztályú tagjai, akik szintjüktől és esetleg alaptulajdonságuktól függő mértékben tükrözik a varázslatokat. Mint látod, az AD&D-ban nem kell feltétlenül újfajta va-rázslatrendszer és varázsló osztályokat kitalálni egy elképzelés megvalósításá-hoz.

Miután rengeteg a lehetőség, minden DM maga választhat. Nehány DM egyáltalán nem használja a hagyományos karakte-rostályokat, sokféle új ötlettel és osz-tállyal téve egyedivé meséit. Esetleg kö-zölhetek ilyen példákat (egy már volt), de ügyis a leendő DM-eddel kell egyeztetned a dolgokat. A Star Wars szerepjátékra a Bihorhold 1. évf. 3. számában olvashatsz ismertetőt. A TERRA 2531-ről pedig nyil-ván már megtalálád a cikket az előző számban.

A H. Istvánnak írtak részben válaszk Kruppa Tamás kérésére is, aki tolvaj és bád KIT-ek után érdeklődik. Ha netán erőltetés nélkül eszembe jut olyan KIT, amit még nem láttam sehol leközhöz, ak-kor szívesen ismertetem. De a hivatalos tolvaj és bád KIT-ek olyan széleskörűek, hogy nehéz a feltaláló dolga. Javaslom, ha ennyre érdekel, és az angolt is sze-retnéd fejleszteni, vedd meg a The Complete Thief/Bard Handbook-okat. Mi-vel micskoi vagy, problémát okozhat a beszerzés, de ha akardot megérdeklődöm hogy postán keresztül hol rendelhet meg ezeket. A válaszáért küldjél felbelyeg-zett válasborítékot is!

Minden érintettnek köszönöm az általa nyújtott erkölcsi elismerést, kívánom ne-lik, hogy mindig legyen kéznél hidegvezis zsebkendőjük - ha a guta kerületi őket. És ne felejtsetek el, most is lesz parádi tábor!

Haold



Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rözsaszin postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépet. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-as rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.

Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ár: 330 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor Tiszaföldvár Őszföld, Fő u. 64.

Tel.: Tiszaföldvár 307

Eladó 2.5"-es CONNER 42 MB-os AT-buszos winchester, A600 ill. A1200-as illlesztő kábellel együtt.

Érdeklődni lehet:

László József, 147-1560/263 mell. (munkaidőben)

Eladó Amiga 2000 + Fusion Forty 25 MHz 68040 turbókártya + 8 MB RAM + Nexus SCSI kontroller + 52 MB Quantum winchester. Irányár: 315.000.- Ft.

Érdeklődni lehet munkaidőben: 157-4633/11 mellék

Amiga 500, 1 MB RAM-mal, átkapcsolható 1.3/2.05 Kickstart, modulátor eladó. 312 külső drive külön/együtt eladó.

Tel.: 271-7890 (egész nap)

GVP HD+8: 52 MB-os Quantum winchesterrel, 2 MB FAST RAM bővítéssel A500, ill. 500+-hoz eladó.

Nagy Zoltán 7628 Pécs, Bródy S. u. 33. Tel: (otthon): (72)-328-248, munkahely: (72)-415-611/17-28 mell. (8-14h).

Amiga 500+ 2 MB RAM-mal és 20 lemez programmal eladó.
Tel.: 155-9005

AMIGA 500, 2.0 MB memóriabővítő és 40 MB winchester eladó. (Külön-külön is.)
Érd.: (56)-422-604 Bálint József Szolnok, Városmajor út 58. III/12.

Felszámolás miatt eladó 250 db 5.25" db lemez 19 Ftd/b ezenkívül 350 db 5.25 db disk Amiga programokkal 25 Ftd/b. 3.5" drive: 6.800 Ft. 3.5" diskeket (300 db) Amiga programokkal 55 Ftd/b.
Barabás Zsolt, 2230 Gyömrő, Deák F. u. 12.

AMIGA! Hangdigi, képdigi, Kickstart ROM-ok, trackdisplay, multi-leks, bootselector, memóriabővítők, SCART kábel, Amiga IC-k...! DxO Inc.

1021 Budapest, Kuruc u. 8.

Tel.: 176-1352

Amiga 500, 1 MB bővítő, TV-modul, 100 lemez, joy, könyvek 34.000 Ft-ért eladó + 200 lemez nagyon olcsón. 1134 Budapest, Kassák L. u. 76. 9/83

Amiga 500 V1.3 RGB stereo monitorral, 3.5"-es lemezegységgel, 1 MB RAM-mal, lemezekkel eladó.
Tel.: de. 166-9516.
Irányár: 50.000 Ft.

IBM AT-hoz Sound Blaster Pro 2 hangkártya olcsón eladó. Ezenkívül IBM PC programcsere.
Kóza Zsolt - 5700 Gyula, Kiss János u. 5/A. Tel.: (66)-361-628

Amiga 500 1 Mbyte RAM + RF modulátor eladó. Irányár: 33.000 Ft. Érdeklődni telefonon: (06-86)-347-765.

Játékleírásokat nem kell többé keresgélenni. Nyolc újságban megjelent leírások naprakész listája 220 Ft-ért (+pk) megrendelhető:
Nagy Attila, 6701 Szeged, Pf. 1286

Eladó Amiga 500, minden tartozék és dokumentáció is. Pénzért vagy értékpapírral. Érdeklődni általában bármikor. Cím: Lavrincsik András 1043 Budapest, Bocskai út. 21.

Eladó Amiga 500 (1 MB RAM) + PHILIPS CM8833 stereo monitor (SCART, TTL, RGB) + 80 db lemez + 1 db PRO-JOYSTICK + könyvek. Együtt: 65.000 Ft.
Érd.: 6600 Szentes, Bálint u. 2/a.
Tel.: (63)-311-230

Eladó original At/286-25 MHz alaplap, max. 4 MB RAM: 12.000 Ft. 1 MB SIMM modul: 6.000 Ft, 1.44 MB FDD SAMSUNG (3,5"): 7.000 Ft, AdLib hangkártya + software: 5.500 Ft, Sound Blaster 2.0 hangkártya + software: 13.000 Ft, mono VGA monitor 6.000 Ft.
Cím: Daneluzki Zsolt, 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38.

Sürgősen eladó AT-286, VGA mon. 40 HDD, 1.2 FDD, 101 g. bill.: 55.000 Ft.
Szűcs Zoltán 4812 Nagyvarsány, Rákóczi út 17. Tel.: 31

3½-es ROCTEC lemezegység eladó Amigához. Ár: 6.000 Ft.
Tel.: 140-6566 Lénárt Barnabás

Amiga 1200 + külső drive + 1084S monitor + 40 Mbyte HD (külön) sürgősen eladó!
Érd.: Mörner Miklós
Tel.: (76)-322-028 nappal

Amiga 500-as tartozékokkal eladó
Telefonszám: (94)-310-685

A3000-es, 68040-es Progressiv kártyával, 6 MB RAM-mal, 210 MB winchesterrel sürgősen eladó.
Tel.: 276-4983

Zenészek, figyelem! Komplet Alarrendszer eladó! 2 MByte-os STE színes és monochrome monitorral, winchesterrel, 400 lemezzel, eredeti programokkal, magyar és német szakkönyvekkel MOST CSAK 100 EZERÉRT.
Telefon: 115-1826
Ezt ne hagyj ki!

Eladó Amiga 500 + Commodore 1084S monitor. Irányár: 42.500 Ft.
Béres Zoltán 1205 Budapest, Szilgiet u. 15. Tel.: 12-75-486

A500 tartozékokkal bagóért eladó.
Tel.: (56)-377-190, Czizkara Tamás

A500, A500+-hoz SCSI winchester vezérlő 52 Mbyte Quantum wincsivel 30.000 Ft-ért, MKIII 6.900 Ft-ért, Stereo hangdigi 5.400 Ft-ért eladó.
Balla László
Nyíregyháza, Vasvári P. 31. III/10.

VÁR-PARTY
ORSZÁGOS SZÁMÍTÓGÉPES
TALÁLKOZÓ ÉS VÁSÁR
VÁRPALOTA

1993. augusztus 28.

- számítógépes játékok és vetélkedők
- előadások
- demoverseny (nevezés a helyszínen)
- belépő: 100 Ft, asztal 50 Ft/óra

Helye:
VÁRPALOTAI MŰVELŐDÉSI
KÖZPONT
Várpalota, Honvéd u. 1.

Jó hír a számítógép kedvelőknek!

A Kecskeméti Műszaki Áruház emeletén új arcúlatával várja önöket az üzlet. A megszokott udvarias kiszolgálással, a teljes Novotrade 2C termékcsaláival várjuk Önt is.

Egy kis izelítő termékeinkből:

Commodore 64 alappép
Commodore Amiga 500
Commodore 1541/II floppy

Datsette
Nintendo kompatibilis játékgép
RF Modulátor

Játéksoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk boxok széles választékban, szennzációs Commodore 64 játékkazetták!
6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)

Az AA ChipSet programozása 2.

Az előző részben ismertettük az AA Chip-készlet új üzemmódjait, illetve az új állapotregiszterek kezelését.

Most pedig nézzük, hogyan azonosíthatjuk, milyen Chip-készletet tartalmaz a gép.

Mivel ma már sokféle AMIGA grafikus Chip-készlet létezik, nem árt ha software-ből meg tudjuk állapítani, hogy az adott gépben melyik van (ez el is várható egy intelligens programtól, hogy ne a felhasználónak kelljen beírni, mint például a VGA kártyánál).

A korrekt vizsgálathoz az Agnus és a Denise chip típusát kell azonosítanunk.

Az alkalmazható grafikus üzemmódokat természetesen a régebbi chip típusa határozza meg (ritkán, de előfordul, hogy a két chip nem egyforma "fejlettségű", például egyes Amiga 500-asokban 8372A Agnus van normál Denise-sel).

Az Agnus típusát a \$DFF004-es, a Denise típusát pedig a \$DFF07C címen lévő regiszterből tudhatjuk meg.

AgnusID (VPOSR: \$DFF004)

Mivel ez egyben az elektronsugár-pozíció regiszter is, az Agnus típusát a következőképpen olvashatjuk ki:

```
MOVE.W $DFF004,D0
AND.W  #7F00,D0
LSR.W  #8,D0
BCLR   #4,D0 ;NTSC bit teszt és törlés
```

Ezután a D0 tartalma a következőket jelenti:

\$0000 - Normál Agnus (8371)
\$0020 - ECS Agnus (8372A,8372B vagy 8375)
\$0023 - AA Agnus (8374 Lisa)

DENISEID (\$DFF07C)

\$xx00, vagy \$xxFF - Normál Denise
\$xxFC - ECS Denise
\$xxF8 - AA Denise

Az alábbi kis program leteszteli a chip-készletet, és beállít néhány jelzőt, hogy mely üzemmódok engedélyezettek:

(1.lista)

És végezetül egy kis programocskát, amely "felvilágítja" az AA ChipSet sok árnyalatát.

A program a kép tetejéről indulva rasztersoroként új háttérszint állít be a Copper-rel (nagy kunszt...) és 256 soron keresztül egy színámenetet jelenít meg.

A ShadeDn rutin a megadott kezdőszínt sötétíti le, és legenerálja az átmenet Copperlistáját. Az egér mozgásával változtathatjuk a kezdőszínt.

(2.lista)

Nagy Gábor/ERIDANI/

```
-----
;      Test ChipSet
;-----

TChips: SF      ECS      ;Toroljuk a flag-eket
SF      AA
SF      NTSC
MOVE.W  $DFF07C,D0 ;Denise típusa (először ezt kell..
AND.W   #FFF,D0   ;..kiolvasni)
MOVE.W  D0,Denise
MOVE.W  $DFF004,D0 ;Agnus típusa
AND.W   #7FF0,D0  ;Szükséges bitek kimaszkolása
LSR.W   #8,D0     ;Alsó byte-ra tolása
MOVE.W  D0,Agnus
BCLR    #4,D0     ;NTSC ? (4. bit)
BEQ.S   PAL
ST      NTSC

PAL: MOVEQ #0,D2 ;D2:Agnus type
CMP.W   #0,D0    ;0:Normal, 1:ECS, 2:AA
BEQ.S   OkAgn
MOVEQ   #1,D2
CMP.W   #S20,D0
BEQ.S   OkAgn
MOVEQ   #2,D2
CMP.W   #S23,D0
BEQ.S   OkAgn
NOP      ;Fenntartva az újabb Agnus-nak

OkAgn: MOVEQ #0,D3 ;D3:Denise type
MOVE.W  Denise(PC),D0;0:Normal, 1:ECS, 2:AA
OkDens
BEQ.S   #FFF,D0
CMP.B   #FFF,D0
OkDens
MOVEQ   #1,D3
CMP.B   #SFC,D0
BEQ.S   OkDens
MOVEQ   #2,D3
CMP.B   #SFB,D0
BEQ.S   OkDens
NOP      ;Fenntartva az újabb Denise-nek

OkDens: CMP.W D2,D3 ;Test the older chip
BLE.S   OCSet
MOVE.W  D2,D3

OCSet: CMP.W   #1,D3 ;>= ECS ?
BLT.S   OkCSet
ST      ECS
CMP.W   #2,D3 ;>= AA ?
BLT.S   OkCSet
ST      AA

OkCSet: RTS

Agnus: DC.W 0
Denise: DC.W 0

ECS:  DC.B 0 ;ECS üzemmódok engedélyezve
AA:   DC.B 0 ;AA üzemmódok engedélyezve
NTSC: DC.B 0 ;NTSC Agnus
```



```

;*****
;*
;*          AGA Shades by ERIDANI   1993
;*
;* A program szabadon felhasználható, terjeszthető, nem
;* üzleti célra, amíg az eredeti fejléct is tartalmazza
;*
;*****
SECTION AA-1,CODE

Go:  MOVE.L   $0000FFFF,D6;Copperlista generálás
      MOVE.W   #255,D4
      LEA      CPal,A2
      BSR      ShadeDn

      MOVE.L   #Copper,$DFF080;Copperlista indítás
      CLR.W    $DFF088

WM:  MOVE.L   $DFF004,D1;Várunk a 300. rasztersorig
      LSR.L    #8,D1
      AND.W    #01FF,D1
      CMP.W    #300,D1
      BLE.S    WM

      BSR      ReMouse;Egérpozíció beolvasása
      MOVE.B   MXPos+1(PC),D6;Kezdőszin kiszámítása
      LSL.L    #8,D6
      MOVE.B   MYPos+1(PC),D6
      LSL.L    #8,D6
      MOVE.B   MXPos+1(PC),D6

      MOVE.W   #255,D4;Új Copperlista generálás
      LEA      CPal,A2
      BSR      ShadeDn

      BTST     #6,$BFE001;Bal e.gomb lenyomásra ki
      BNE.S    WM

      MOVE.L   4,W,A6;Eredeti Copperlista indítása
      LEA      GfxName(PC),A1
      JSR      -408(A6)

      MOVE.L   D0,A0
      MOVE.L   38(A0),$DFF080
      CLR.W    $DFF088
      RTS

ReMouse:MOVE.W $DFF00A,D0;Egérpozíció beolvasása
      MOVE.W   D0,D1
      LSR.W    #8,D1
      AND.W    #0FFF,D0
      LEA      OldX(PC),A0
      MOVEM.W  (A0),D2-D3

      CMP.W    D0,D2
      BNE.S    DoRM
      CMP.W    D1,D3
      BEQ      NoRM

DoRM: MOVEM.W  D0-D1,(A0)
      SUB.B    D2,D0
      SUB.B    D3,D1

      EXT.W    D0
      EXT.W    D1
      LEA      MXPos(PC),A0
      MOVEM.W  W(A0),D2-D3
      ADD.W    D0,D2
      ADD.W    D1,D3
      CMP.W    MXMin(PC),D2
      BGE.S    XNLo
      MOVE.W   MXMin(PC),D2
      XNLo: CMP.W   MXMax(PC),D2
      BLE.S    XNH1
      MOVE.W   MXMax(PC),D2
      XNH1: CMP.W   MYMin(PC),D3
      BGE.S    YNLo
      MOVE.W   MYMin(PC),D3
      YNLo: CMP.W   MYMax(PC),D3
      BLE.S    YNH1
      MOVE.W   MYMax(PC),D3
      YNH1: MOVEM.W D2-D3,(A0)
      NoRM: RTS

GfxName:DC.B   "graphics.library",0
      EVEN

ShadeDn:SF      CCarry;Copper Carry törlése ( a 256.
      MOVE.L    D6,AcCol;rasztersor alá is megyünk )
      MOVEQ     #0,$1A,D6
      LEA      AcCol(PC),A0

StNxL:CMPL.W    #0100,D6
      BLT.S      NoCry
      TST.B      CCarry
      BNE.S      NoCry
      MOVE.L     #0FFFFFE,(A2)+
      ST         CCarry
      NoCry:MOVE.B D6,(A2)+
      MOVE.B     #001,(A2)+
      MOVE.W     #0FFFFE,(A2)+

StNxC:MOVE.L    #01060C40,(A2)+;Színreg. felső nibble-k
      MOVE.W     #0180,(A2)+;Color00

      MOVE.B     1(A0),D1
      MOVE.B     2(A0),D2
      MOVE.B     3(A0),D3

      AND.W      #0F0,D1
      LSL.W      #4,D1
      AND.W      #0F0,D2
      AND.W      #0F0,D3
      LSR.W      #4,D3
      OR.W       D1,D3
      OR.W       D2,D3
      MOVE.W     D3,(A2)+
      MOVE.L     #01060E40,(A2)+;Alsó nibble-k
      MOVE.W     #0180,(A2)+;Color00
      MOVE.B     1(A0),D1
      MOVE.B     2(A0),D2
      MOVE.B     3(A0),D3
      AND.W      #0F0,D1
      LSL.W      #8,D1
      AND.W      #0F0,D2
      LSL.W      #4,D2
      AND.W      #0F0,D3
      OR.W       D1,D3
      OR.W       D2,D3
      MOVE.W     D3,(A2)+
      MOVE.B     1(A0),D0
      BEQ.S      ChG1
      SUBQ.B     #1,1(A0)
      CnG1: TST.B   ChG1
      BEQ.S      ChB1
      SUBQ.B     #1,2(A0)
      ChB1: TST.B   ChB1
      BEQ.S      Nch1
      SUBQ.B     #1,3(A0)
      Nch1: ADDQ.W  #1,D6
      DBF        D4,StNxL
      MOVE.L     #0FFFFFFE,(A2)+;Copper "END" utasítás
      RTS

AcCol:   DC.L    0
AcL:     DC.L    0
CCarry:  DC.B    0,0 ;Copper Carry

SECTION AA-2,DATA_C;Chip RAM programszekció

Copper:  DC.L    $1A01FFFE,$1FC0003,$1000200
CPal:    BLK.L   1024,0

```



386SX-33 MHz számítógép: 53.800,-Ft

1 MB RAM, 40 MB HDD, 14" Mono SVGA mon., 256 KB VGA kártya

386DX-40 MHz, C 128 KB számítógép: 92.800,-Ft

4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya, UPGRÁDE CPU-> 486-66-ig, + 1 db VESA-L-BUSZ csatlakozó.

486DLC-40 MHz, C 256 KB számítógép: 113.800,-Ft

4 MB RAM, 120 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 512 KB VGA kártya

486DX-33 MHz, C 256 KB számítógép: 133.800,-Ft

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX-50 MHz, C 256 KB számítógép: 153.800,-Ft

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

486DX2-66 MHz, C 256 KB számítógép: 163.800,-Ft

4 MB RAM, 200 MB HDD, 14" Color SVGA mon., 1 MB VGA kártya

A konfigurációk 1.2 MB FDD-t, BABY DIGIT házat, billentyűzetet és 2S/P/G kártyát is tartalmaznak.

HP nyomtatók széles választéka:

HP Laser Jet 4L nyomtató:

87.900,-Ft Új

HP Laser Jet 4 nyomtató:

184.000,-Ft

Az árak áfával, 12 hónap garanciával, kérszempén fizetéssel, 12 hónap garanciával.

MICRO PROSE™

szimulációs játékszoftverek



A vasútépítő (4.500 Ft) **Civilizáció** (4.500 Ft)

A felszabadító (4.500 Ft)

F-19 lopakodó (4.500 Ft)

Titkos ügynök (4.500 Ft)

Helikopterszakasz A (4.500 Ft) **tengeralfajáró** (4.500 Ft)

Rex Nebular (4.950 Ft)

Golf (4.950 Ft)

Darklands (4.950 Ft)



A.T.A.C. (4.950 Ft)



A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák!

A MicroProse szimulációs játékprogramok kizárólagos magyarországi forgalmazója:

Budapest XIII. Jászai M. tér 5.
Tel: 111-5468, 131-6536

Digitrade
KÉRSZEMPÉN ÉS KÉPVISELETI KÖL.

CompArt KFT

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Címünk megváltozott:

Budapest, István út 10

Tel.: 169-5155/35

Fax: 189-3623



Részlet fizetéses hitelakció:

IBM PC-re, Amigára, Commodore-ra, évi 22% kamattal

Fantasztikus árak! Kérjük telefonáljon!

50.000 Ft után

12 hónapra 5.100 Ft/hó törlesztés

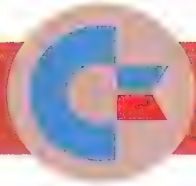
18 hónapra 3.600 Ft/hó törlesztés

24 hónapra 3.000 Ft/hó törlesztés

Érdeklődjön a feltételekről! Telefonáljon!

- Winchesterek 10.000 Ft-tól + ÁFA
- AT486 alaplapok 15.000 Ft-tól + ÁFA
- Használt Amiga 600 eladó! (Bemutató gép volt)

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!
Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott géptel garanciával megjavítjuk.
Figyelem! Új üzletünk nyílik a XI. Bocscai u. 26-ban!



Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és biztos állíthatjuk, hogy

Ízelítő áru kínálatunkból:

C64

Datasette

1541/II Floppy Drive

C1531 C64 Mouse

Amiga 500

RF Modulator

Monitorok

Játékgépek

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékgépgyűjteményünk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933

Merre tovább AMIGA?

1992, 1993 fordulója az igazi változtatások kora az Amiga történetében. 1992 őszén megjelent az Amiga 4000/040 az AA Chip-set (Advanced Architecture) első hordozója és néhány hónappal később, novemberben a Commodore bemutatta az A1200-ast, az új házi számítógépet. 1993 tavaszán az Amiga 2000-est felváltó új, középkategóriás gép, az A4000/030 került a boltokba.

Merre tovább?

Mind ezek gyökeresen megváltoztatták az Amiga gépcsádot, de elég-e ez újabb hét évre? Nem, és ezt a Commodore is tudja, és szakítva a hagyományokkal tesz is valamit az Amigák jövője és a közel öt-millió Amiga felhasználó érdekében.

Anyagi helyzet

Szomorú hír, hogy a Commodore március 31-ével záradó 9 hónapban 273 millió dolláros veszteséget könyvelhetett el (8.27 dollár/részvény). Ez az előző évben 49,5 millió dolláros nyereség volt. Ezt az eladások 40 %-os csökkenése magyarázza, amelyet a gazdasági ingadozások okoznak a Commodore nagy felvevőpiacain - különösen Németországban. A más-
sik ok az Amiga gépek jelentős árcsökkentése.



Lewis Eggebrecht

Szervezeti változtatások

A Commodore 1992 vége, 1993 elején világméretű tisztogató akciót hajtott végre. Az összes vezetőt lecserélték (többek között az amerikai, német, angol képviselőket), csökkentették a hivatalnokok számát. A legfrissebb - meg nem erősített - hírek közé tartozik, hogy a West Chester-i Amiga fejlesztők közül is sok embert elbocsátottak. Az Amiga jövőjét valószínűleg a leginkább befolyásoló tényezőzt Lewis Eggebrecht-nek hívják. Több mint húsz éve dolgozik a számítógép szakmában, többek között a '80-as évek elején

az IBM-nél dolgozott, ahol az első IBM PC-t tervező csoport tagja volt, valamint részt vett az Intel-nél a Pentium tervezésében is tanácsadóként. Ma a Commodore fejlesztési igazgatóhelyettese, ő a felelős az új, 3. generációs Amigák tervezéséért.

Új politika

Az új vezetés új stílust is jelent. A Commodore-től eddig merőben idegen dolgok történek mostanában. A cég nyitott a nagyközönség felé, még a fejlesztés közben, jóval a megjelenés előtt bemutatják az új termékeket. Lewis Eggebrecht szerint a Commodore többé "nem tétovázik". Követi a piaci változásokat és azonnal felhasználja más cégek fejlesztési eredményeit. Konkrét ígéret a Motorola 68060-as processzor kártya az Amiga 4000-eshez, amint a Motorola bejelenti, ill. szállítja a processzort.

A közeljövő

Már kapható a Commodore 1942-es multisync monitor, amely az AA Chip-set összes felbontását kiválóan kezeli, s ráadásul beépített sztereo hangszórói vannak. Szintén kapható már az A4091-es FAST SCSI II-es vezérlő, amely megoldja az Amiga 4000-esek SCSI problémáját.

Nyár végére, ősz elejére várhatók a következő Commodore termékek:

DSP

DSP (Digital Signal Processor) kártya az Amiga 4000 gépcsáladhoz. Ez az AT&T 3210-es lebegőpontos jelfeldolgozó áramkörre épül, amely 66 MHz-en jár. A DSP-nek a kártyán saját memóriája lesz, amely alapképzésben 2 MB, de tovább bővíthető. Ez a kártya lehetővé teszi sokcsatornás, 16 bites hang előállítását, a lebegőpontos számítások felgyorsítását (pl. 3D, ray-tracing, JPEG tömörítés).



AGA Display Enhancer

Ez egy rendkívül érdekes kártya, amely 24 bites framebuffer és hardver flicker-fixer is egyben a 4000-es sorozat gépei számára. Egy ZORRO III-es bővíthető és a Video slot-ot foglalja el. A kártyán 1.5 MB vagy 3 MB VRAM lesz, a Pixel-Clock 135 MHz. Ez lehetővé teszi, hogy a kártya bármely Amiga felbontást 72 Hz-es képráfrítási frekvenciával jelenítsen meg, természetesen nem váltott soros módban. A kártya képes megjeleníteni max. 1280x1024-es felbontású képeket is, mindezt az AA Chip-set szabadon programozhatóságának felhasználásával.

A4000T

A GURU már beszámolt a nyár végen megjelenő új Amigáról, a torony kivitelű 4000/040-ról. 5 ZORRO III-as bővíthető, 2 Video slot, és 250 W-os tápegység és alaplapra integrált FAST SCSI II-es vezérlő a fő jellemzők.

Amiga OS 3.1

Hamarosan várható az új operációs rendszer megjelenése is. A főbb újdonságok a

CDROMFilesystem - teljes körű CD-ROM támogatás, új adattípusok (pl. Animáció), valamint hálózati támogatás - végre. A hálózati kezelést a Commodore TCP/IP szoftvercsomagja végzi, amelyet beépítenek az operációs rendszerbe. A DSP processzor támogatása.

CD-ROM

CD-ROM meghajtó minden Amiga modellhez Dupla sebességű (300 k/sec), többféle formátumot (ISO 9660, Macintosh HFS, Kodak Photo CD) is olvasó CD-ROM meghajtó.

A TITKOS GÉP

Hivatalos és nem hivatalos források is beszélnék egy CD alapú új Amigáról, amely a nyáron jelenik meg. Ez a rendelkezésre álló információk alapján bármi lehet, egy AGA alapú új CDTV-től kezdve, egy egyszerű CD-ROM olvasógig. Mire ezek a sorok megjelennek, már valószínűleg többet tudunk.

A1200+

Valószínűleg év végén jelenik meg, és az A1200-assal kapcsolatos kritikákból építkezik. HD-s lemezmeghajtó, beépített óra és matematikai társprocesszor foglalat - azok az újdonságok amelyekről tudni lehet. Ennek a gépnek a megjelenése még nem eldöntött (csakúgy mint az elnevezése).

Hosszútávú tervek:

Lewis Eggebrecht csapata teljes erővel dolgozik a 3. generációs Amigák megtervezésén. Ezek a gépek alapvető változtatásokat jelentenek a korábbi kozmetikázásokkal szemben. Fő jellemzőjük a moduláris felépítés - könnyű bővíthetőség lesz. Az új gépek a videografika területére - a nagyfelbontású mozgóképekre koncentrálnak. Két új Chip-set fejlesztése van folyamatban: a "High-end" és "Low-end" Chip-set.

"Low-end" Chip-set

- 2 Chip, ~100K tranzisztor egyenként (Az AA Chip-set összesen 80.000 tranzisztor

használ)

- VLSI technológia
- 32 bit DRAM vagy VRAM
- 57 MHz Pixel Clock
- Extra Density lemezmeghajtó (3.52 MB)
- 8x sávszélesség az ECS-hez képest
- 2x Blitter teljesítmény
- 1-24 bit minden módban
- hardver FIFO a soros porton - a nagyobb sebesség érdekében
- 1 cél IC hely

A "Low-end" Chip-set a következő generációs háziszámítógépekben lesz megtalálható. A legfontosabb szempont a kifejlesztésénél a kompatibilitás megőrzése. A 8x sávszélesség nagyobb felbontásokat, nagyobb képsímítési frekvenciát és több szint jelent, pl. 800x600 72 Hz nem váltott soros 8 bites mód, vagy 640x512 72 Hz 24 bit. A nagyobb sávszélesség és a gyorsabb blitter jelentős sebességnövekedést okoz az AA Chip-set-hez képest. A cél IC (Custom Gate Array) pedig nyitva hagy egy kiskaput, amely gyakorlatilag bármit jelenthet a 3D-s árnyékoló hardvertől kezdve a különböző kép-effekteket előállító hardverig. A "Low-end" Chip-set bemutatásának időpontja 1994 vége.

"High-end" Chip-set

- 4 Chip, összesen ~1 millió tranzisztor
- 64 bit vagy 32bit VRAM (választhatóan)
- 114 MHz Pixel Clock
- Chunky képernyőmódok támogatása (többek között az IBM PC VGA-nál használt)
- 20-12x sávszélesség az ECS-hez képest (64bit/32bit VRAM)
- 8x Blitter teljesítmény, 32 bites blitter
- több blitter párhuzamosan működhet
- 24 bit minden módban
- 1280x1024 72 Hz, 24 bit
- hardver képtömörítés (JPEG/MPEG)
- valós idejű képdigitalizálás
- 3 cél IC hely
- 32 bites processzor független CPU busz
- 8 csatorna 100 kHz 16 bites hang

A "High-end" Chip-set a 3. generációs közép kategóriás és "high-end" Amigák grafikus alrendszere lesz. Mint látható a Commodore felismerte az igazi változtatások szükségességét, és egy kompromisszumok nélküli nagyteljesítményű grafikus alrendszer kifejlesztésén fáradozik. Figye-

lemremlítő, hogy több blittert is használhatnak párhuzamosan, valamint az, hogy élő videó közvetlenül digitalizálható, majd visszajátszható a képernyőn. A "High-end" Chip-set bemutatásának időpontja 1994 közepe.

Valószínűleg az új gépekkel együtt jön ki (ha nem előbb) az Amiga OS 4.0, amely komoly változtatásokat tartalmaz. Megjelenik az RTG (Retargetable Graphics) - átirányítható grafika. Ez azt jelenti, hogy a megjelenítés bármely grafikus kártyán lehetséges lesz, amelyhez megírják az RTG meghajtót. A Workbench, ill. bármely program (amelyik rendszer alatt működik) képes lesz bármely grafikus kártyán működni. A másik nagy újdonság a teljes körű PostScript támogatás, beleértve a Display Postscript-et is.

Régóta keringenek a hírek a RISC processzor alapú Amigákról. Lewis Eggebrecht nyilatkozata szerint a Commodore már tanulmányozza a különböző architektúrákat, és az év végéig eldöntik, hogy melyik RISC processzor családra építik majd a jövő Amigáit. Az első RISC alapú Amiga 1994-ben várható.

Az Amiga Laptop kifejlesztése nem eldöntött kérdés. Egyelőre technikai okok miatt nem megvalósítható (a jelenlegi Amigák nem teljesen CMOS felépítése miatt nagy a fogyasztás).

A fenti cikkben leírtak hivatalos, Commodore forrásból származnak. A különböző híresztelések a már kapható Amiga 1400-asról, egy hónap múlva megjelenő 5000-esről stb. teljesen alaptalanok.

Úgy tűnik, hogy a sok bizonytalankodás és fél-lépes után a Commodore megtalálta az Amiga továbbfejlesztésének helyes irányát. Felismerték hogy az Amigák csak úgy lehetnek sikeresek, ha ugyanazt teszik amit annak idejében az Amiga 1000-es tett: valami teljesen újat, nagyszerűt hoznak. Számunkra nem marad más hátra mint, hogy drukkoljunk, hogy mielőbb sikeresen befejeződjének az új fejlesztések - használatba vehessük a 3. generációs Amigákat.

Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMO LOG

Itt az ideje, hogy újra demológiával szórakoztassuk a nagydémoműt!

Előljáróban egy jó hír: megjelent az Equalizer #5.

Aztán egy rossz (idézet következik Nexus 6-tól...):

"Igen! Legrémesebb álmaitok valóra váltak! Olyan szörnyűek, hogy a legvénebbek csak elsötétített ablak mellett merik elszuttogni az iszonyú szavakat a vaksötét éjszakában, akkor, amikor farkasemberek lesnek

áldozatukra a borzalmaktól hemzsegő erdőben! Az iszonytató démon, Nexus 6 visszatért az Abyss mélységeiből, és újra sűvölti a halál szavát! DEMO-ROVAT! (Hehehehe - GYU)

Jó, rendben, itt ér véget a szócséplés, most akkor írjunk néhány demoról. Először is két magyar csapatról: ók a Chrysalis, ill. az ISCH Crew. Az első egy új, de aktívnak látszó csapat, a második pedig egy igen-igen aktív csapat. Ez utóbbival csak az a gond, hogy a Part of the Etno c. produkciójuk láttán a Dejá Vu (aki nem tudja mit jelent, nézzén utána) érzése kapott el. Hmmm... És a színvonal... - mint a magyar foció...

Akkor most kalandozzunk külföldre: volt TCC party és voltak demok, innen ragadunk most ki egyet:

Boundless Void - Nemol

A teljes ismeretlenségből jött elő ez a fiatal svéd csapat, ezzel a MELON-os provokatív névvel. Kissé unalmasnak tűnik a Lemon után... vajon hány verzió van még a MELON szó összekeverésére (pl.: NLMOE, ELMNO, LONEM, Nem ló stb.)?

A programjuk ettől függetlenül nem rossz. A demo maga erősen kódorientált, amelyet elavulttá tesz a gyenge design, ettől függetlenül van benne egy két nagyon szép effect. Alfényforrással megvilágított vektor ball object-ek, egy nagyon szép és eredeti RGB



How2skin A Col/Melan Design

7 Coll. - Demo - C++ - Subversion 0.9.1 - 2000 - 2001
44 Lines / 1



mondhatni baromi jó, sőt még azt is megkockáztatnám, hogy piszék jó. Mielőtt leírnám milyen effektet csináltak a demóban, egy két picit elmondom, erről a témáról: a gyönyörű, hátterben látható macskák Solnova 7 éves nokaoccsének halhatatlanságot méltán megérdemlő alkotás. A kisrrác rajzolta, majd Solnova bescanolta, kijavította Paintban és betette a demo-ba. Jó döntés volt, a gfx fantasztikus. Remélem BIZARR bácsi beteszi majd! Aztán még egy érdekesség: Solnova elárulja, melyik grafikát hogyan masolta. Az első egy dan képregénmagazinnal, melynek címe 'Valhalla', a hidden partban lévő hangvibartost a Dragon Magazine 178.



so demojuk, kilépnek a Melonból, egy darabig a scenén sehol nem láthatók. Azt csíripek a verebek, hogy játékok! Imádom, egy nagy, aranyos és fantasztikus elefántból... Majd meglátjuk.

Mellesleg a demo (a címe gyk.: hogyan kell megnyúzni egy macskát!) tele van épületes megállapításokkal, mint: milyen bukkás, ha elutok valakit, egy hónapra bevonják a jogszilva nyomtat: meg ilyesmi... igazán kolosszális stuff! A hidden partban is van egy-két ilyen dolog, olvasgassatok és élvezz! Jósszövegek! Figyelem! A demóban extra effekt látható 1200.

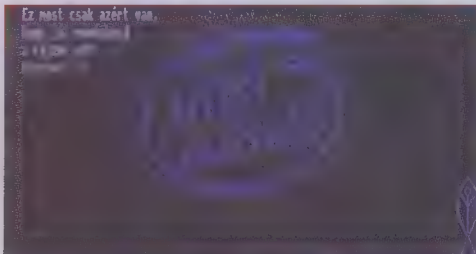


Akkor most évezzünk csendesebb vizekre. Közembre került a JETSET nevű hollandus csupaalt Black Box c. BBS dentroja. Meglepett ez az anyag, mert scene csapatok általában egy BBS introra nem fordítanak túl nagy figyelmet. Zene, scroll, valami egyszerű effekt és már kész is. De ez a stuff! Ez már döf! A jól ismert Jetset graffitis stílus jellemzi ezt az anyagot, amely talán minden idők legkellemesebben designolt BBS stúfiá. Egy igen-igen kiemelkedő rutin is található benne: az, amikor a BBS-ek adatai (Sysop neve) bezoomolnak. Kicsit ledöbbsönt. De azért van benne egy hat körös effekt is, ami szintén nem pítel Já és még valami: az 1200-as tulajdonosok egy kis meglepetést is találhatnak ebben a dentroban!

Ezen kívül Memor-
ial Songs/Alcatraz
(igen kellemes),
Techno Trax/Des-
ert (shit), Essen-
tial Clás-
sics/Nova (el-
megy)

[illegible]

Ez most csak azért van,



Roy Batty for the advertise-
ment!)

*Gyu / Muffbusters &
Nexus 6 / Balance*

Utóirat: az Új-Dunántúli Napló 06.24-i számában a következő hirdetést olvastam: 1000 db jó minőségű piros bontott pala és C64 szárítógép fatartozékokkal eladó. Cím stb.... Ez már nem semmi! És ez komoly... (Thx to



A CD-ROM játékok meglepően gyorsan teret hódítottak az USA-ban és Európában is. A közel sem teljes kínálatból szeretnénk most egy kis ízelítőt nyújtani.

CD-ROM

Mindscape

Erről a cégről elmondhatjuk, hogy a világon az elsők között volt, amely CD-ROM-os játékokat adott ki, így a Sherlock Holmes Consulting Detective már sorozatát nőtte ki magát. A képek között láthatunk egy ún. compilation-t, ami három játék egy CD-n, ezek nincsenek javítva, teljesen olyanok, mint az eredetiek. Az egyik legfrissebb CD játék a Chessmaster 3000, amelyben Anatolij Karpov ad tanácsokat kezdőknek és haladóknak. Hiába kapott a Battlechess 4000 egy best pecsétet a grafikáért és az animációkért, aki sakkozni akar, az inkább ezt vegye elő. A másik óriási siker, az Animals CD, amely több órányi animációt tartalmaz az állatokról, s egy egész lexikonnyi szöveget gépeltek be. Úgy érzem, ez bármely CD-Rommal rendelkező PC-snek kár lenne kihagynia. A Mindscape a közeljövőben egyre több CD-ROM játékot, de főleg oktatóprogramot jelentet meg.



Sherlock Holmes Consulting Detective - volume II



Sierra

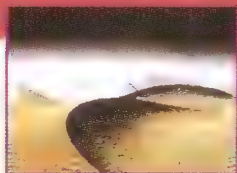
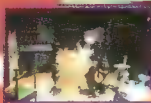
A Sierra csak mostanság kezdte el átrátni a játékeit CD-re, s az első két forgalomba került játék az Ecoquest (GURU 92/1) és a Dagger Of Amon Ra (GURU 93/1). A játékokat nagyon kellemes aláfestő zenével és beszéddel fűszerezték meg. Ezeket Multimedia Windows alá is konfigurálhatjuk, s ha a hangokat base-levelre állítjuk, akkor a hagyományos hangkártyák közül válogathatunk, extended synthesizer beállítás esetén Roland MT-32, LAPC-I vagy CM-32L játszhatja le a zenéket.

A játékok grafikája, végigjátszása megegyezik az eredeti PC verziókkal.



Virgin Games

Ez a szoftverház készítette el minden idők legnagyobb költségűt felemészítő CD-s játékát, a 7th Guestet. A program két évig készült, több nagyteljesítményű gép is számolta. A játék egy elátkozott házban játszódik, s volt úgy, hogy a Ray-Tracing szakemberek egy szobával egy hónapot dolgoztak, hogy végleg úgy nézzen ki, amilyennek lennie kell. Bill Gates, a Microsoft elnöke, a program megtekintése után így nyilatkozott: "Új szintet állít be a 7th Guest. Ez a jövő." Még két CD-t kaptunk a cégtől, a Legend Of Kyran diát és a Dune-t. A HD-s és a CD-s változatok a 16 minőségű zenékben és szövegekben térnek el - minden szereplőt más ember szinkronizált.



A Coctel Vision-nek nagy port kavart az Inca c. programja, amely a cég legelső CD-n kiadott játéka (PC GURU). A játék sikerét azzal érte el, hogy sok Inka kultúrával és filozófiával kapcsolatos dolgot tudhatunk meg, a végigjátszása-kor. Jó hírt közölhetek az Inca szerelmeivel, már készűl a második rész is. A következő CD-ROM játéku-k a Lost In Time lesz, amely videodigitalizációk töme-gét fogja tartalmazza majd. A főhősön egy ismert francia fo-tómodell, Dominique L., s elég sok megoldásra váró fe-ladattal kell megküzdenie. A videoanimációkat 3D ray-trace képekkel keverték, a játék mozgása egy kicsit da-rabosra sikeredett.

Masell

Coctel Vision

GURU 93/8

KETTECSKÉN...

Mindazokkal, akikhez a szájhagyomány még nem juttatta el a hírt, ezúton közlöm, hogy az ATARI Márkából az Andrassy útról a XIII. kerületi Balzac u. 35 alá költözött. Azon olvasók számára, akik nem kifejezetten az ATARI rovat miatt veszik a GURU-t, ismerősen csenghet a cím. Nos nem tévedés: a hazai Commodore-világ egyik fellegvárával, a NOVOTRADE 2C Kft-vel került egy fedél alá az ATARI. Lelki szemeim előtt látom, hogy néhány hevesebb természetű AMIGÁS felindultságában a szívéhez kap, és megtántorodik eme szentségtörés hallatán. Nos tudniuk kell, hogy a nemzetközi gyakorlatban nem ritka - sőt gyakori -, hogy a két cég termékeit egymás mellett kínálják, s a kis hazánkra jellemző kutya-macska viszony az ismeretlen. A megváltozott felállás a bolt korábban megszokott kínálatában semmi változást nem okoz, mondhatni minden marad a régiben. Azoknak, akik mostanság árak iránt érdeklődnek a boltban azonban kellemes meglepetésben lehet részük. A bolt időről-időre akciós árakat hirdet meg egy-egy termékre. Hogy a kíváncsiságokat ne csigázzam tovább elárulom, hogy jelenleg az ATARI 520 STFm a soros, bruttó 25.990 Ft-os árával. (Angol nyelvterületen erre azt mondják: Nice Price!) Tehát kedves jelenlegi és leendő atarisok: irány a Balzac utca!



TRUE PAINT



Egyik régebbi számban jól lehorodtam egy játéprogramot, ekkor határoztam el, hogy többet nem írom le a magánvéleményemet egy programról, mert lehet, hogy ami nekem használhatatlan, az másnak jó. Így van ez a True Paint-tel is, melyet néhány nap alatt megismerni nem lehet, ezért most inkább csak a rövid bemutatása következik.

A True Paint a gyártó HiSoft szerint a '90-es évek rajzolóprogramja, ami azért csálóka, mert az évszázadot elfelejtették odaírni. Félúton helyezkedik el a programozóknak szánt rajzprogramok és a professzionális programok között, de ez utóbbiak szerintem nem vehetik sok hasznát. A program bármilyen gépen és felbontáson elindul. Van saját fileformátuma, de ezeken kívül felismeri az IMG, Degas, NEO, IFF/ILBM, TARGA, JPEG és GIF képeket.

A programra vonatkozó általános beállításokat a menüből lehet kiválasztani. Ezek közül csak az Options menü érdemel rövid ismertetést.

Options menü:

Free Form: kikapcsolt állapotban csak arányosan engedi növelni a rubber-botot. (Kör vagy négyzet rajzolásához)

Filled Shapes: Tömör ábrák Rounded Boxes: a dobozok sarkai lekerekítve. Azon kívül, hogy a menüben helyet foglal másra nem alkalmas. (A 170 oldalas felhasználói kézikönyv azt javasolja, hogy ilyenbe írjuk a beszélő figurák szövegét. Köszönöm!)

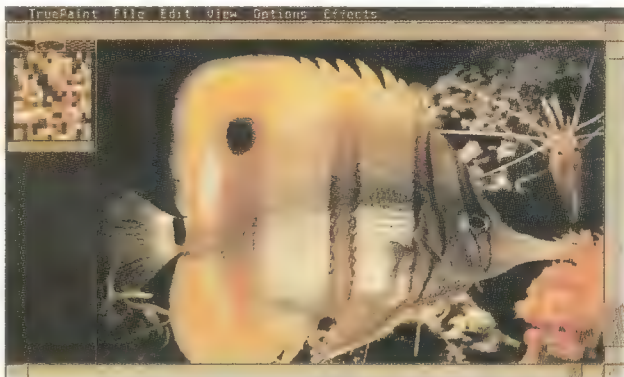
Rainbow: a Color Options-ban beállított színátmenetet teszi rá a rajzolt ábrára.

General: általános beállítások

Color: színek beállítása

Shadow: árnyék színe, és iránya

Save Setup: beállítások mentése



Minden képnek saját ablakot nyit, ezekre helyezi az ikonokat, ahol a képre vonatkozó beállításokat lehet változtatni. Az ikonok megrajzolása igénytelen, de kezelésük könnyen áttekinthető. Minden rajzóprogramban az egyik legnagyobb probléma a megfelelő színek egyszerű és gyors kiválasztása, de a szinkerek segítségével ezt nagyon jól megoldották.

A True Paint-et azoknak ajánlom akik még nem tudják használni a számítógépet vagy nem is akarják megtanulni, de szeretnek rajzolni.

Tizahatodikon

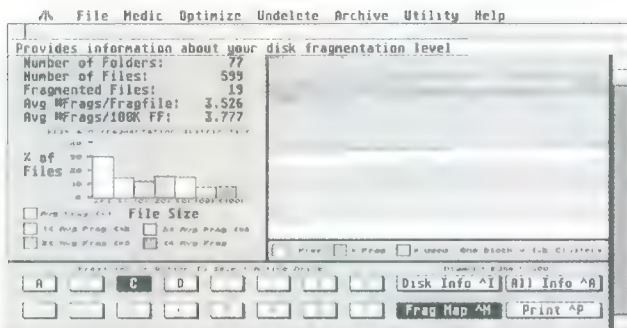


Diamond Edge

... süt a nap, üvölt a zene, meg a szomszéd, hogy hangos a zene, de nem egészen hallom, mit akar, mert hangos a zene ... Ideális alkalom cikkíráásra, így most ki is használok az alkalmat. Mit tud mást csinálni az ember, ha egy szép dő-

gunalmas nyári napon ott ül kicsiny (ST, STE, TT, Falcon030 - kívánt rész aláhúzendő) számítógépe mellett, és kivégezte az utolsó gamét is ... No, lássuk, milyen lemez hever itt. Aszongya: Dáymon Edzs. - Őcsi, hozd a másik győztszikeket - mondanám, de agyam közli velem birkatürelmmel, hogy ez nem játék. Azannyyát! Akkor nincs más hátra (mint előre), inzeret diszk,

reszet, DubbaKlikk ... (valahogy így van ...) Jé, ez egy disktool! A könyvében a HiSoft lemezek & vinci's optimalizálására, karbantartására ajánlja. Nos, állók elébel! Első dolgom, megnézem, ki is követte eme prominens prógít: 1992, Robert D. Luneski. Húúú, ez szépen hangzik! De hagyjuk hátra az élvezetet, először jöjjön a meló! A program nem hagy elsőre szóhoz jutni, mohón ráveti magát a diszkemre (vincsi az nincs, minek...), és írja is ki a különböző infókat: Mennyi hely van a floppy-n sektorszám, százalékos foglaltság, blablabla ... A képernyő alján egy kiló gomb van, mindegyikben egy betű. Miért pont egy??? Valószínűnek tartom, hogy ezek a logikai meghajtókat jelentik. Biztos. A jobb alsó sarokban pedig négy gomb szemezem velem. Egy kis gondolkodás, már is tudom, mit csinálnak! Az első gomb megnyomása után a gép ugyanazt csinálja, mint az előbb (Jééééé!), a második gombra (ennek neve: All Info) gyors statisztikát csinál az összes logikai drive-ról helyfoglaltság szerint (persze



ezeket vinci-nek nézi, így csak a C-től veszi a meghajtókat), a harmadik gombra (Frag Map) elkezd színes csíkokat húzogatni a képre, mellé ismét a jól megszokott statisztika, most viszont a file-okról méret és folytonosság szerint (Jaj, az meg mi??). Valaki azt súgja nekem, azok a csíkok ott a képen a meghajtón elhelyezkedő file-ok szimbolizálják. Lehet. A negyedik gombra a program makacsul nyomtatni akar, de én vagyok az erősebb a Cancel-gombbal! Ennyit a gombokról. Most jöhetnek a menük szépen, libasorban:

File - itt a Preferences-szel beállíthatjuk mindenféle kívánságát a proginak, majd akinek a betöltés után az első dolga az, hogy lelővi az infoablakot, az az Open Window-val kérhet újat. A Quit menüpont-ról fogalmam sincs, becsúszol

Medic - Elsőnek ki- és bekapcsolgathatjuk a különböző funkciókat, amelyek a lejjebb lévő parancsokra hatnak, azaz legyen-e automatikus hibafixálás, csináljon-e file-t a lost clusterekből, és mindezt hány fokon ... Miután mindenki kiélté gyerekes hajlamait, mehetünk tovább. A következő menüpont le tudja tesztelni a lemezstruktúrát, az alatta lévő pedig az összes létező drive-ot végignyálgatja. A következő kettő pont ugyanezt csinálja, csak Bad Sectorokkal ... Nem, nem rossz szektorokat csinál ... A továbbiakkal kizárhatjuk a lemezen található file-ok ellenőrzőösszegeiről a későbbi file-hibák ellenőrzése céljából (a Validate Files menüpontja). Az utolsó pont neve: Partition Harddisk, vinci partitionálására ajánlott, tehát senki se próbálja meg használni floppyra és ramdiszkre!

Optimize - Itten lehet aztán optimalizálni agyba-főbe! Itt is megvannak az előző menüben található beállítható funkciók (több olvasó arcán kaján vigyor jelenik meg...), majd írásra vagy olvasásra állíthatjuk az optimalizálás prioritását. Végül jöhet az optimalizálás ... (majd Format Floppy/Zero Partition)

Undelete - Ez a menü két részre lett osztva. Az elsőben a Mirror nevű programot lehet konfigurálni, (ez lébként jár a Diamond Edge-hez, később ejtek róla több szót) a második részben jöhet az Undelete, tehát mindenki visszahozhatja mások vagy maga által rútul letörölt file-jait. Archive - Itt lehet lementeni/visszaállítani lemez/SCSI paramétereket. Lemezparamé-

BOMBAJÓÓÓÓÓ!

Kevanaar üdvözlötte minden Atarisnak

Örvendjétek, jön a Bomba lemez-újság nyári száma! Ha az istenek is úgy akarják, július közepén fog megjelenni. A szokásos rovatokon kívül olvashatok többek közt a Bomba közvéleménykutatásának eredményéről, a Civilization bővített leírásáról, az Atari új csodagépéről, a Jaguarról, új Falcon konstrukciókról és árakról, új szoftverekről, és még sok más érdekességről. Külön közikvánatra leköszöljük a Gyengeség folytatását. A Bomba megvásárolható a Novotrade 2C és az Atari-dealerek üzleteiben. Üdvözlö mindenkit a Bomba stábjá:

OMDee, Lord Chaos, MeGa, Poseidon

terek alatt a bootsector+FAT+írkönyvtár szektorait kell érteni. Ezzel akadályozhatjuk meg az adott lemezstruktúra megbíbasodását, illetve menthetjük meg, ha zúri van.

Utility - Ide mindenféle apró jószágok lettek beleszórva. Találhatunk itt lemez/partíciómásolást, file nyomtatást/megtekintést, partíció kinullázást, és törlést.

Nos, tömören ennyit a Diamond Edge-ről, aki többre kíváncsi (az inkább előbb, mint utóbb megal), az a nyári Bombában olvashat részletes leírást. A DMIRROR nevű progira arra jó, hogy meghatározott időközönként lementi az összes infót az adott lemezzel, vagy partícióról egy file-ba, amit a D.E.-ben fel tudunk használni (például lemezekrekonstrukálás vírus után ...). Végezetül hadd ajánljam a figyelmébe mindenkinek a Diamond Edge-t, mert ez egy kiváló lemezkezelő progira, a DISKUS-szal együttesen pedig nagyon hatékony segítség mindazoknak, akik szeretnék turkálni a lemezekben, és utána meg is szeretnék javítani azt, vagy azoknak, akik csak karbantartani szeretnék a vinci-jüket (... csak azt tudnám, hogy hol van Player #2 funkció...).

Kevanaar áldása mindenkire:

Lord Chaos

ÓRIÁSI SZENZÁCIÓ! ELKELT A NYEREMÉNY!

Örömmel értesítjük a tisztelt Guru-olvasókat, miszerint Szőke Szabolcs bensőséges ünnepség keretében átadta Leon Silver Le Sentier-i olvasóknak (Svájc) a pályázat díját, egy Atari emblémával díszített horgászsapkát. Ennek eredményeként Lord Chaos a cikkeit ékezetesen fogja írni, így vége Szabolcs dühögésének. A díj odaítéléséről egy független szakmai bizottság döntött, melynek csak Lord Chaos volt tagja. Lord Chaos ezúton szeretne gratulálni a nyertesnek, ezenkívül utasította a Bomba házi költőjét, hogy írjon egy verset erről a nagyszerű eseményről, melynek címe ez lesz: Óda az ékezetekhez.

ZENÉSZEK PIHENJETEREK! EZ ITT A MIDI ROVAT HÜLT HELYE.

A JÖVŐ SZELE

... hmmm, hát igen ... itten a midi-rovatnak kéne lennie... Hogy miért nincs??? Kérdezték meg a nagy Kevanaart, ő a megmondhatója... (olvasd el a melletted lévő cikket! *(a szerk.)*)

De most ezt ne firtassuk, most a Bomba rövidesen megjelenő új számából hoztam át egy cikket, olvassátok mostan ezt helyette. Tévedések elkerülése végett nem szűnt meg a midis rész, de most nincs, punctum. Itt most az Atari által tervezett Falcon0x0 konstrukciók lesznek felsorolva, természetesen ott vannak árak kiírva, amelyek már léteznek. Na, elég a sok feleségből, jöjjön a lényeg. Az árak nem biztos, hogy kerekén ennyiek (már ahol van), de nagyon közeli értékek (*aki az aktuális dollárárfolyammal besorozva az összeget a magyar árat várja végeredményül, annak közgazdasági érettségéről csak lesújtó véleménnyel lehetek - megint a szerk!*) Mibe is kerül ma egy Falcon??? Nos, a dolgot erősen meg hánytam, vettem mélyen tisztelt Magiszteremmel, a nagy Cholerrel Monarakh egyik kies termében. Mesterem aztan segített nekem, rövid időre kapcsolatot létesített egy USA nevű éteri létsikkal, és egy kis hókuszpókus után átnyújtott egy ütött-kopott papírtekerest.

Nos, eemsi testvérek, íme a mi Magiszterünk ajándéka:

Falcon030 (DSP nélkül)

(Megjegyzés: így olcsóbb, és én gondolom, így versenyképesebb az Amiga 1200-sal, de a DSP helye benne van!)

- 4 Mbyte harddisk nélkül	\$599.95
- 4 Mbyte 85 Mb HD	\$799.95
Atari DSP-kártya	\$199.95

Falcon030 (DSP-vel)

- Memória és harddisk nélkül	\$699.95
- 4 Mbyte harddisk nélkül	\$799.95
- 4 Mbyte, 85 Mb HD	\$999.95

bővítési lehetőségek:

memória: 4, 8, 16 Mbyte-os kártya
belső harddisk: 85, 120, 200 Mbyte

MINEK NEVEZZELEK? AVAGY A JÁTEKGÉPEK METAMORFÓZISA

Midi rovatunk váratlan megbetegedése folytán, az a hálátlan szerep vár rám, hogy az utolsó pillanatban (illetve azután néhány héttel) kell tartalmas információkkal megtöltenem CHRIS bérletes helyét. A szükség törvényt bont: kénytelen vagyok egy BOMBÁS barátaink által beharangozott újdonságot ismertetni.

Amennyiben az érintett kollégák elégtételt kívánnak venni eme arcátlanúságot, az ATARI főhadiszálláson megtalálják. (Inkább ezt vállalom, mintsem hogy az én lekemen száradjon BEAR idő előtti idegösszerogyása, a hiányzó negyedik oldal miatt). Vigasztalásul annyit tudok mondani nekik, hogy a napilapok például mindennap ugyanazokon a híreken osztoznak.

A kérdéses újdonság pedig a JAGUÁR, amellyel immáron kétfőre gyarapodott az ATARI állattarmja.

Az ATARI, amely remek fejlesztőgárdájával számos világújdonságot dobott már piacra az elmúlt két évtizedben, ismét nagy dobásra készül, ezúttal a céget világhíressé tevő videójáték üzletágban. Az előzetesen közzétett adatokat böngészve az ember alig hisz a szemének. (Vagy elnyomtatatták, vagy én itéltem meg tévesen a csúcstechnológiától Budapestig mért távolságot, vagy Sunnyvale-ben már nem 1993-at írnak.)

A XXI. század technikáját idéző, játékgépnek már nem is nevezhető multimédia-instrumentum (monstrumentum) lelke egy 64 bites RISC processzor (Hadd játsszon a gyerek!). Kell is, hogy azt a 24 biten megfogalmazott 16 millió színben tűnőklő real-time 3D vektorgrafikát megpör-

gessék a képernyőn. (Ihaji!) Mellékesen megjegyzem: a polygonok textúráját is élőben számolja ki a CPU. A 16-bites CD minőségű hangért a Falconban megismert DSP tehető felelőssé. A futurisztikus vonalvezetésű házban elhelyezett 32 bites bővítőhely kábel, illetve telefonhálózatra történő csatlakoztatás lehetőségét kínálja, de itt köthető össze a rendszer például DAT-tal is. A CD portra normál CD, de akár a Kodak Photo-CD-je is kapcsolható.

Hmmm... Mindenesetre elgondolkodtató. A gép vezérlését egy 10 gombos kontrollerral végezhetjük.

Bár a termék körül - érthetően - nagy a titkolózás, az egyértelmű: korábban sosemvolt kategória jelenik meg a Jaguárral. Akinek pedig nem ér meg 200 dollárt, hogy a technikatörténet részévé váljon, az szégyelli magát.

-Szöke-

ATTRAKCIÓ !!! ÚJ HELY, ÚJ ÁRAK!

AZ ATARI MEGÚJULT FORMÁBAN,
VÁLTOZATLAN KÍNÁLATTAL VÁR
MINDEN KEDVES VÁSÁRLÓT

Ajánlatunk:

520 STFM számítógép	26.990 Ft
1040 STFM számítógép	36.990 Ft
SC1224 color RGB monitor	24.990 Ft
SF 314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	17.990 Ft
Lynx tápegység	990 Ft
Lynx játékok	2.500-4.500 Ft
Joystick Quickshot II	850 Ft

Számítógép kiegészítők, felhasználói és játékprogramok disk-boxok, szakkönyvek széles választékban kaphatók.

Fenti áraink az ÁFÁ-t és a garanciát tartalmazzák.

NOVOTRADE 2C Kft.

1133 Budapest, Balzac u. 35
Tel.:140-2954

Sziasztok!

Nyáriszünet előtti számunk az Animátor Pro szorozat utolsó előtti számát tartalmazta. Kivételesen három oldalon terül majd el eme íromány. Ma végre megismerkedünk a főmenükkel.

Az Ani főmenüben találhatjuk a *Browse* funkciót. Ez egy animáció betöltési lehetőség arra az esetre, amikor már csak a kezdőképre emlékszünk, de a névre nem. Az 1. ábra ezt ábrázolja. *Frames*, *Palette* - Már ismerjük őket. *Tools*, *Inks* - Róluk is beszéltünk már, de csak említésszinten.

Titling - Film készítéséhez elengedhetetlen funkció. Feliratokat hozhatunk létre a segítségével.

A késsőbb tárgyalandó *Optics* menü segítségével akár a "Csillagok háborúja" scroll-ját is elkészíthetjük. A 2. ábra a *titling* táblát mutatja.

Négy különböző mozgatósi eljárással hozhatjuk létre a szöveget:

Scroll up -

Felfelé scrollozás. *Scroll across* - Jobbról balra scroll. *Type on* - Én csak írogatni akarok. *Begin* - Először is sorrendben, betűnként jeleníti meg a szöveget.

Still - Nem mozog semmi, csak kirakja a képernyőre a szöveget. Választhatunk még, hogy a scroll pixelenként - *By Pixel* -, vagy karakterenként - *By Character* - változzon. A harmadik állítási lehetőség a text soronkénti elhelyezésében rejlik. *Left* - Balra igazítás. *Right* - Jobbra igazítás. *Center* - Középre helyezés. *Fill Line* - A teljes sor kitöltése. Ezek voltak a paraméterek.

A *Frame Count* megmondja nekünk a beállított paraméterek alapján, hogy hány fázisra van szükségünk az egyenletes scrollohoz.

A következő funkciók segítségével tudjuk megjeleníteni agyi tevékenységünk végeredményét: *New Text*, *Edit Text*, *Text Files*, *Place Window* - Egyértelműek. *Load Font* - Upgrade-ok nélkül majdnem 100 különböző méretű, típusú karakterkészlet áll rendelkezésünkre. Ezenkívül állítható még a sor - *Leading* - és oszloptávolság - *Spacing* - is.

A *Do Titling* funkcióval indíthatjuk viszontagságos útjára az animációkészítést. Első és egyben utolsó állomás a már említett *Time Select* tábla (3. ábra). Itt is sok variációs lehetőségünk van arra, hogy a

Render - A már létező fázisokra írja a készítenő animációt az aktív írástípussal. A táblán még megtalálható funkciók már ismertek.

A *Flic* menüben sok olyan funkcióra lelhetünk, amely a filmkészítést teszi lehetővé: egyik animációt átúsztatathatjuk a másikba stb. Kezdjük viszont sorban: *New* - új, 1 frame-hosszúságú flic létrehozása. A *palette* megmarad. *Reset* - Teljes inicializálás. (*Palette* is) *Total Frames* - A fázisok számát adhatjuk meg.

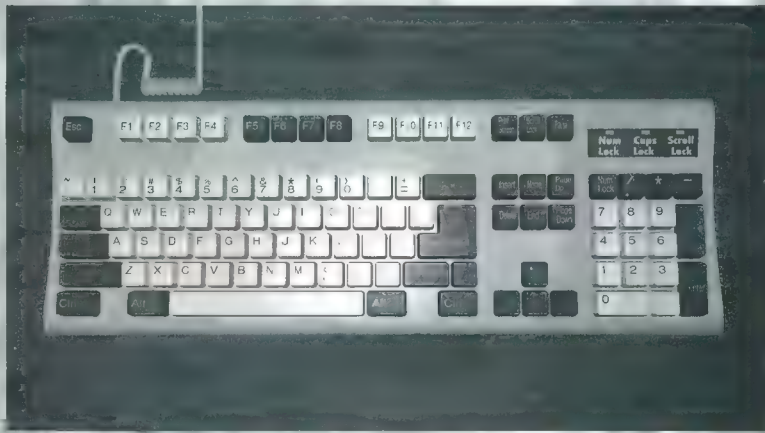
Ugyanazt az eredményt kapjuk, mintha a *frames* menüben az utolsó kijelölve jobb gombbal nyomunk az insert-re és úgy határozzuk meg a beszúrások számát.

Composi-
te... - Itt illeszthetünk két különböző

már beállított animáció irány, forma hogyan keletkezzen. Lehetőségek: *Still* - nincs mozgás, *Ping-Pong* - oda vissza megtörténik a mozgás, *Reverse* - megcseréli az animáció elejét és végét, mintha visszafelé játszanánk le, *In Slow* - a scroll elejét lassítja, *Out Slow* - a scroll végét lassítja. Ezekon kívül az *F - To Frame* -, *S - To Segment* -, *A - To All* - már ismert kapcsolókkal állíthatjuk az animáció szempontjából felhasználható frame-ek számát.

Preview - Megnézhetjük az animációt, de nem készül el.

zó animációt össze. Választanunk kell, hogy a memóriában lévő fázisokra milyen eljárással illesszük fel az új animációt: *Overlay Opaque* - Az új animáció fedi a régit. *Underlay Opaque* - A régi fedi az újat. *Cross-fade* - Egyikből a másikba átúsztatás. Ha a három lehetőség közül választottunk, akkor a következő lépés az animáció kiválasztása, majd betöltése. Ezekután még mindig nem ért véget nehez, gondterhelte utunk. Egy harmadik menü segítségével gondolkodoba ejtünk minket, vajon mely animáció palettáját használjuk: *Combine color maps* - Kever



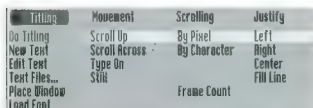
je a két palettát. *Keep current colors* - Tartsa meg a jelenlegi színeket. *Use incoming colors* - Használja az új animáció palettáját. *No fitting* - A betöltött fázisok a paletta táblánál megismert *Fitt* eljárás nélkül kerülnek felhasználásra. Ha eme négy pont közül is kiválasztottuk a nekünk leg-szimpatikusabbat, akkor végre elkészülhet a két animáció végtérmeke.

Join... - Ezzel az eljárással is két animációt illeszthetünk össze, de itt mások a lehetőségeink. Első lépésben kiválasztjuk



1. ábra

és betöltjük a második animációt. Ezekután a join tábla jelenik meg. Itt sok mindent találhatunk: láthatjuk az 1-es és 2-es animáció nevét. A nevek mellett lévő skálán beállítható az átfedés nagysága. A colors felirat alatt van három kapcsoló, melyek a színhasználatot szabályozzák. *1:* - egyes paletta használata, *2:* - kettes paletta használata, *Blend* - A paletták vegyítése. A composite eljárásban ezek végül is megtalálhatók. De most jön a nagy különbség: A tábla



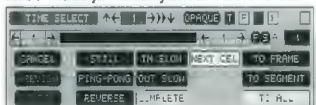
2. ábra

jobb alsó sarkában 15 féle ábra, plusz 4 felirat van. Ezek közül mindig egy aktív. Az aktív határozza meg, hogy milyen kapcsolással illesztődik össze a két animáció. *Cut* - Nincs átlapolás, egymás után jön a kettő. *Custom* - Itt egy harmadik animáció, vagy egy cella mask-ként szerepel. Ahol a mask fed, ott az új lesz látható, ahol a mask nem fed, ott a régi kép marad meg. *Dissolve* - Pixelenként viszi át

egyiket a másikba. *Boxilate* - Durván tiszter tizes kockáknak viszi át. Az ábrákból egyértelműen adódik irányuk, formájuk. Ezen a táblán már nem sok mindent állíthatunk. A lényeges a *Reverse* - megfordítja az átvitel irányát - és a *Swap End* - felcseréli az 1-es és 2-es animációt - lehet.

Effects... - Az effekt név tökéletesen magába foglalja az itt található funkciókat. *Shrink x2* - Felére scale-olja az aktív frame-et. *Expand x2* - Kiválasztottunk egy területet, amit a program kétszeresére növel. *Crop* - Meg kell adnunk egy területet. Ami ezen kívül esik az letörődik, ami belül van az megmarad.

Trails - Ezen belül van még három variáció: *Transparent* - Úgy fogalmazunk, hogy visszahangosítja a képet. Tudom ez nagyon blóndinek hat, de ezzel a szóval lehet a legjobban visszaadni a funkció működését. A visszhang úgy működik, hogy az új hang erős, a régi pedig elhalványul, de megmarad még egy darabig. Ugyanez történik itt az egymás után következő fázisokkal. Az új mindig jól látható, de az előtte lévő frame-eket a háttérbe másolja halványabban. *Zero Clear* -



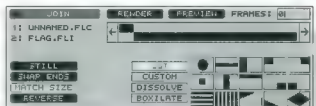
3. ábra

Törítés nélkül rajzolja egymásra az egymás után következő fázisokat úgy, hogy ahol az új fázisban a 0. szín van ott látható a régi. *Key Color Clear* - Ugyanaz, mint az előbb, azzal a különbséggel, hogy nem a 0. színt figyeli, hanem a kulcsszínt. (A kulcsszín az a szín, amely a kezelőtáblán látható 8 kiválasztott szín közül balról az első.) *Pixelate* - Beállítunk egy pontméretet. Ezekután a program ezzel a mérettel újrarajzolja a képet. A következő funkció jelentőségét sajnos nem tudtam megjelteni, de a jelentésüket leírom. *Eng-rave* - Metszetkészítés. *Lace* - Cspikésítés. *Grays only* - Lecseréli a palettát 256 szürkeárnyalatra és a bitmap-et is ehhez igazítja. *Blue Numbers* - Beszámozza a frame-eket.

A flic menüben még három funkció van: *Backwards* - Hátrétek elmentés, *Save Segment* - Az animáció töredékének

mentése, *Files* - Mentés, betöltés, Törlés. Huh, a flic menüvel sikeresen végeztünk. Nem volt kis falat.

A Pic menü az előzőhöz képest légyipiszok. Hat funkció található benne: *Clear*, *View*, *Files...* - Említésre sem méltóak. *Restore* - Visszatölti a belépéskor aktív



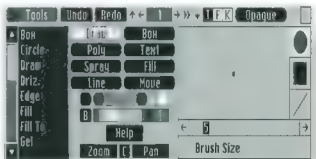
4. ábra

képet. *Apply Ink* - Az aktív színnel befillezi az egész képernyőt. (Háttérszínt készíti.) *Separate* - Az egész képernyőre vonatkozó színecserét hajt végre. Ha ráklikkelünk egy színre, akkor azt az aktív színnel kicseréli.

Swap - Az undo funkciót bővíthetjük ezzel a mechanikus mentéssel. A *Clip* - lementi az aktuális képet. A *Trade* felcseréli a mentett és az aktuális képet. A *Paste* - Kimásolja a mentett képet a pufferból. *View* - Megnézhetjük a puffertben lévő picture-t. *Release* - Törli a puffert.

Extra - Ebből a menüből egyetlen funkciócsoportot fogok megtárgyalni, mert aki a többit teljesen egyedül nem tudja kezelni, annak felesleges volt olvasni eddig a cikket.

Mask - Itt készíthetjük a maskot. *Grid* - A



kurzor hálóját készíthetjük el itt. *Record* - Billentyű és egérmakrókat készíthetünk. Funkciói: Start macro - Makrokészítés indítása. *End macro* - Makro befejezése. *Use macro* - Egyszeri használat. *Repeat macro* - Ismétlés annyiszor, amennyit beállítunk. *Realtime macro* - A makro pontosan úgy fog történni, ahogy mi csináltuk. (A másik esetben olyan gyorsan lefut, amilyen gyorsan csak lehet.)

Pixelenként végrehajtható műveletek:

- Opaque** - Az új szín felülírja a régít
Add - A két szín összeadódik
Minus - A régiből kivonódik az új értéke
And - És művelet lesz a két színérték között
Or - Egymásra vagyolódnak
Xor - Kizáró vagy kapcsolat jön létre közöttük
Bright - Világosítja az aktuális pontot
Dark - Sötétíti az aktuális pontot
Glass - Olyanná teszi a pontot, mintha üvegen keresztül néznénk.
Glow - Izzít. Egy színskálán forgatja a színeket.
Glaze - A spray-hez tuti. Ha csak rövid ideig tart a folyamat, akkor nem éri el a mi általunk beállított szín fényerejét, tehát sötétebb lesz.
Gray - Szürkébe húzza a színeket.
Merge - A swapterületen lévő kép megfelelő pontját ráolvassa az aktív kép megfelelő pontjára. A swapterület pontja halványan jelentkezik.
Scrape - A swapterületről az aktív képre másol.

Felületenként végrehajtható műveletek:

- V Grad** - Vertikális átmenet jön létre
H Grad - Horizontális átmenet
R Grad - Körátmenet
L Grad - Sormenti átmenet
Emboss - A felület bal oldalára és tetejére egy vékony csíkot helyez. Evvel kiemelkedik a felület a síkból.
Hollow - Egy fellezett felület belsejét kinullázza úgy, hogy egy vékony csíkot meghagy a peremen.
Slice - Fésűsíti a felületek tetejét és alját. Oszlopokból töröl.
Split - Fésűsíti a felületek jobb és bal oldalát. Sorokból töröl.
Spark - Négy egymás mellett lévő pont számértékeit összeadja és 256-tal elosztja. A maradék lesz a közös szín.
Soften - Lágyítja, elmossa az átmeneteket
Smooth - Defokuszálja a képet. Homályossá teszi.
Tile - Az aktív cellát patternként használja. Pl.: Rajzoljunk egy csíkot. Get-eljük a Cel menüben. Állítsuk Tile-ra az írásmódot, majd rajzoljunk egy egész képernyő nagyságú fellezett négyzetet. Megláthatjuk, hogy csíkokkal lesz tele az egész képernyő.
Unbuzz - Az interlace képeknél megszünteti a vibrálást, mert a scansorok figyelembevételével elmossa a színeket.
Unzag - A testek sarokfelületeit levágja.

2. táblázat

A tool-ok még ezidáig nem kerültek felsorolásra, az 1. táblázat tartalmazza ezeket.

- Box** - Négyszög rajzolása
Circle - Kör készítése
Draw - Szabadkézzel rajzolás
Driz. - Az egérmozgás sebességétől függ a vonal vastagsága
Edge - A már meglévő rajz permére húz vonalat az aktív színnel, vagyis vastagítja
Fill - Területkitöltés
Gel - Ezt nézze meg mindenki maga
Line - Vonalhúzás
Move - A kép egy részletének elmozdítása, másolása
Oval - Ovalis készítés
Petal - Lóhereformájú alakzat rajzolása
Poly - Folytatólagos vonal
Rpoly - Sokszögrajzolás, a szögek száma állítható
Sep. - Színcsere
Shape - Szabadkézzel rajzolás (A Tween menüben lesz még szó róla)
Spiral - Spirális alakzat készítés
Spline - Görbítethető vonal
Spray - Magyarul: szpré
Star - Csillagforma, állítható csúcscsúszám
Streak - Szaggatott vonal rajzolás
Text - Szöveg készítése

1. táblázat

Maradt még egy tool, amire kevés egy sor. *Fill to* - Példából szeretném elmondani: Tegyük fel, hogy az alapszín fekete. A képen van három különböző színű négyzet, ebből kettő összeér, egy pedig külön van. Válasszunk aktív színnek az feketét és a másik három színén kívül valami ötödik színt. Ha ez megvan, akkor klikkeljünk a háttérre. Ekkor a Pick feliratról Fill lesz. Ezekután klikkeljünk arra a két négyzet valamelyikére, amelyek összeérnek. Ekkor érdekes dolog történik. Mindkét négyzet felvette a kiválasztott színt, de a harmadik, amely nem ért hozzájuk, az eredeti színében pompázik. Tehát az

első szín, amit kijelöltünk, az egy határolásún volt. A második, az már csak azt mutatta meg, hogy melyik ponthalmazt kell egyszínűre változtatni.

Az Ink-ekről, vagyis a írási típusokról sem beszéltünk még. Ezek az írásmódok a műveleteknél, a változásoknál lényegesek. Értelmezni úgy kell őket, hogy amikor egy pixel, vagy terület változik, akkor a régi és az új színértékek között történik a művelet. Pl.: Írástípus=add. Egy 4-es számú zöld színre ráírunk egy 6-os számú fekete színnel, akkor a két érték összeadódik, és a 4-es helyén megjelenik a 10-es szín.

A 2. táblázat tartalmazza az írási típusokat

Ami még kimaradt, az meg lesz majd máskor. Sziasztok és kellemes nyaralást minden kedves olvasónknak.



Molnár Károly

A Rendszerbarát

Folytassuk ismerkedésünket a gadtools.library még hátralevő gadget típusával, majd a függvények ismertetése következik.



Text-gadget: csak olvasható szöveg megjelenítésére. Tagltem: TEXT_KIND. *GTXX_Text* (V36) - pointer a NULL-lal lezárt megjelenítendő karaktersorozatra. Alapértelmezés NULL, azaz nincs kiírandó szöveg. *GTXX_CopyText* (V37) - a megadása a szöveg másolását eredményezi nem csak a szövegre mutató pointer használatát. Ez csak a *GTXX_Text* kezdeti (a *CreateGadget()* meghívásakor) tartalmával működik. Ha a *GTXX* tartalma megváltozásra kerül, az új tartalom csak pointerrel kezelődik, nem másolódik át. Használata nem tanácsos *GTXX_Text* NULL értékénél. *GTXX_Border* (V36) - TRUE értéke esetén egy keretet rajzol a gadget körül. *GTXX_FrontPen* (V39) - a szöveg kiírásához használt pen. Alapértelmezés *DrawInfo->dri_Pens[TEXTPEN]*. *GTXX_BackPen* (V39) - a szöveg háttérnek színe. Alapértelmezésnél a háttér változatlan marad. *GTXX_Justification* (V39) - a szöveg helyzetét adja meg a gadget boxban: *GTJ_LEFT*, *GTJ_RIGHT* és *GTJ_CENTER* jelenti a balra, jobbra, ill. a középbe igazítást. Alapértelmezés a balra igazítás. *GTXX_Clipped* (V39) - meghatározza, hogy a szöveg vágásra kerüljön-e a gadget méreteivel meghatározott helyen. Alapértelmezés keret nélküli gadget-eknél FALSE, keretes gadget-eknél TRUE.

Egy olyan tag van, amely minden típusú gadget-tel értelmezett (V37). Ez a *GT_Underscore*, mely megadja, hogy melyik karakterrel jelöltük meg azt a karaktert, melyet alá kell húzni. Ez a billentyű ekvivalensek jelölésére szolgál, de magát a billentyűzet kezelését nem végzi el a gadtools.library.

A következőkben ismerkedjünk meg a gadget-ek kezeléséhez szükséges rutinokkal és használatukkal.

CreateContext - helyet foglal a gadtools-szal összefüggő adatok számára (V36)

```
gad = CreateContext(glist:pointer);
D0 A0
struct Gadget *CreateContext(struct Gadget **);
```

Helyet foglal le a gadtools részére, hogy tárolni tudja a kapcsolódó adatokat. Ténylegesen létrehoz egy nem kiválasztható, láthatatlan gadget-et, mely rendelkezik az adatok tárolásához szükséges hellyel. A funkció hívása minden más

gadget létrehozó rutin hívása előtt történjen.

glistptr: egy Gadget-re mutató pointer címe, mely előzetesen NULL-ra lett állítva. Mikor minden gadget-et létrehoztunk, akkor a pointer felhasználható *NewWindow.FirstGadget-ként*, vagy az *AddGList()*, *RefreshGList()*, *FreeGadgets()* stb. rutinokkal.

gad: pointer az így létrehozott ún. context gadget-re, vagy NULL sikertelen próbálkozás esetén.

CreateGadgetA - egy gadtools gadget inicializálása (V36)

CreateGadgetA - varargs stub a *CreateGadgetA()* függvényhez (V36)

```
gad = CreateGadgetA(kind, previous,
D0 D0 A0
newgad, tagList)
A1 A2
```

struct Gadget *CreateGadgetA(ULONG, struct Gadget *, struct NewGadget *, struct TagItem *);
gad = *CreateGadget(kind, previous, newgad, firsttag, ...)*
struct Gadget *CreateGadget(ULONG, struct Gadget *, struct NewGadget *, Tag, ...);

A *CreateGadgetA()* meghatároz és inicializál egy új, a megadott típusú gadget-et, és hozzákapszolja az előzőhöz. A létrejövő gadget a típuson, a NewGadget struktúrán és a tagokon alapul.

kind: a gadget típusát adja meg (button, checkbox stb.)

previous: az előző gadget-re mutató pointer. A függvényhívás sikertelen lesz, ha ez a mutató NULL értékű.

newgad: egy kitöltött NewGadget struktúra, mely leírja a gadget méretét, pozícióját, címkejét stb.

tagList: egy tagokból álló tömbre mutató pointer, mellyel további paraméterek adhatók meg. Ennek használata opcionális, ha nem kerül használatra, akkor értékének NULL-nak kell lennie.

FreeGadgets - megszünteti a gadget-ek láncolt listáját (V36)

```
FreeGadgets(glist)
A0
```

VOID FreeGadgets(struct Gadget *glist);
Megszünteti a megadott gadget-től kezdődően a láncolt lista összes gadtools gadget-jét. Felszabadít minden, a *CreateGadgetA()* rutin által lefoglalt memóriát. A rutin NULL paraméterrel történő meghí-

vás esetén is biztonságosan működik.
glist: az első megszüntetendő gadget-re mutató pointer

GetVisualInfoA - a megjelenítéshez szükséges információ megszerzése (V36)
GetVisualInfo - varargs stub a *GetVisualInfoA()* függvényhez (V36)

```
vi = GetVisualInfoA(screen, tagList)
D0 A0 A1
```

APTR vi = *GetVisualInfoA(struct Screen *, struct TagItem *)*;
vi = *GetVisualInfo(screen, firsttag, ...)*

APTR vi = *GetVisualInfo(struct Screen *, Tag, ...)*;

A függvény által visszaadott mutató egy nem nyilvános adatterületre mutat, mely a gadtools részére fontos információkat tartalmaz, hogy a megjelenítés a legjobb minőségű legyen. A visszaadott érték felhasználása minden gadget NewGadget struktúrájában, ill. a menühívások paramétereként történik. Ha már nincs szükség a gadget-ekre, ill. menükre, akkor a *FreeVisualInfo()* kerüljön meghívásra.

screen: arra a *screen*-re mutató pointer, melyre gadtools műveletek vonatkoznak majd. A pointer NULL értékénél a függvény hívása sikertelen lesz.

tagList: opcionális paramétereket megadó tag-tömbre mutató pointer, vagy NULL. Jelenleg nincs tag definiálva ilyen célokra.

vi: pointer a nem nyilvános adatterületre, vagy NULL sikertelen hívás esetén.

FreeVisualInfo - a *GetVisualInfo()*-val kapott erőforrások visszaadása a rendszernek (V36)

```
FreeVisualInfo(vi)
A0
```

VOID FreeVisualInfo(APTR);

A függvény visszaad minden memóriát és más erőforrást a rendszernek, melyet a *GetVisualInfo()* függvényvel foglaltunk le. A rutin csak akkor kerüljön meghívásra, ha befejeztük a gadget-ek használatát (pl. *CloseWindow()* után), de a *screen* még érvényes (*CloseScreen()* vagy *UnlockPubScreen()* előtt).

vi: a *GetVisualInfoA()* függvényvel kapott mutató. Ez az érték lehet NULL is.

GT_SetGadgetAttrsA - a gadtools gadget attribútumát változtatja meg (V36)

```
GT_SetGadgetAttrs - varargs stub a
GT_SetGadgetAttrsA() függvényhez
(V36)
```



```
GT_SetGadgetAttrs(gad, win, req,
    A0 A1 A2
    tagList)
    A3
```

```
VOID GT_SetGadgetAttrs(struct Gadget
*, struct Window *, struct Requester *,
struct TagItem *);
```

```
GT_SetGadgetAttrs(gad, win, req, first-
tag, ...)
```

```
VOID GT_SetGadgetAttrs(struct Gadget
*, struct Window *, struct Requester *,
Tag, ...);
```

A megadott gadget jellemzőit változtatja meg, a gadget-nek megfelelően. A taglistában felsorolásra nem kerülő jellemzők változatlanok maradnak.

gad: mutató a gadget-re. V39-nél érték lehet NULL is, mely esetben a függvény nem csinál semmit.

win: mutató a gadget-et tartalmazó ablakra. V39 esetén NULL értékű is lehet, mely esetben a gadget belső adatai megváltoznak, de újrarájzolásra nem kerül.

req: későbbi felhasználásra fenntartva. Mindig NULL legyen.

tagList: a tag-tömbre mutató pointer, vagy NULL.

Csak az alábbiak hatása módosítható:

```

BUTTON_KIND: GA_Disabled (V36)
CHECKBOX_KIND: GA_Disabled (V36),
GT_CB_Checked (V36)
CYCLE_KIND: GA_Disabled (V37),
GT_CY_Active (V36), GT_CY_Labels (V37)
INTEGER_KIND: GA_Disabled (V36),
GTIN_Number (V36)
LISTVIEW_KIND: GA_Disabled (V39),
GTLV_Top (V36), GTLV_MakeVisible
(V39), GTLV_Labels (V36), GTLV_Selected
(V36)
MX_KIND: GA_Disabled (V39),
GTMX_Active (V36)
NUMBER_KIND: GTNM_Number (V36),
GTNM_FrontPen (V39), GTNM_BackPen
(V39), GTNM_Justification (V39),
GTNM_Format (V39)
PALETTE_KIND: GA_Disabled (V36),
GTGA_Color (V36), GTGA_ColorOffset
(V39), GTGA_ColorTable (V39)
SCROLLER_KIND: GA_Disabled (V36),
GTSC_Top (V36), GTSC_Total (V36),
GTSC_Visible (V36)
SLIDER_KIND: GA_Disabled (V36),
GTSL_Min (V36), GTSL_Max (V36),
GTSL_Level (V36), GTSL_LevelFormat
(V39), GTSL_DisFunc (V39),
GTSL_Justification (V39)
STRING_KIND: GA_Disabled (V36),
GTST_String (V36)
```

```

TEXT_KIND: GTTX_Text (V36),
GTTX_FrontPen (V39), GTTX_BackPen
(V39), GTTX_Justification (V39)
```

Mivel a régóta ígért példaprogram már nem férne el a maradék helyen, ill. az al-kalomból, hogy a rendszerbarát rovat is egyéves fennállását ünnepli, egy kissé rendhagyó dolog következni: áttekintést adok arról, hogy az elmúlt év során milyen változások történtek azon programozással (és egyébbel) kapcsolatos programok terén, melyekről az elmúlt év folyamán megemlékeztünk a GURU oldalain.

SAS/C*: az előző szám megjelenésével egyidőben jelent meg a legújabb update (6.3), mely néhány fontosabb hibajavítást is tartalmaz. Ezeknek köszönhetően optimalizálás esetén sem tűnik visszahozhatatlannak el a képernyő (tipikus A1200-as probléma).

Devpac 3: megjelent a 3.0-as rendszert támogató változat (3.04). Ezen legfőképp az kell érteni, hogy a 3.0-as include-file-okat tartalmazza a programcsomag. A fordító debuggerét, a Monam-ot, teljesen 68040 és Amiga 4000 kompatibilissá tették.

HighSpeed Pascal: az új verzió 1.10 nem tartalmaz forradalmian új többlet szolgáltatásokat, mindegyike kisebb hibajavításokat a fokozottabb Turbo Pascal kompatibilitás érdekében.

QuarterBack Tools: végre megjelent a 2.0-s verzió, mely támogatja a legújabb lemezformátumokat is (international mode, directory cache), lényegesen gyorsult (több mint 3-szorosára) és rendelkezik egy egyszerű disk editorral is, mellyel lehetőség van a lemeztartalom közvetlen megváltoztatására is. Ez utóbbi hard disk-ek esetén még sok további fejlesztést igényel.

És néhány az apróbbak közül:

GadToolsBox: a fejlesztés itt sem állt meg. A legújabb változat már a 2.0c verziószámot viseli. Az új változatok (>=2.0) legnagyobb újítása az új menü szerkesztő.

AmigaGuide: a Commodore hivatalosan is kiadta az új 2.1/3.0-ás operációs rendszer részeként. Továbbá kiadott egy fejlesztői rendszert is. A 34.3-as verziószám viselő fejlesztő rendszer két fő részből áll. A nagyobbik a V34-es verziószámot viselő tartalmazza az 1.3-tól használható file-okat library, autodec-file,

példaprogram stb.), míg a V39 verziószámú változat az OS3.0-ba épített AmigaGuide datatypé és class használatát mutatja be.

KCommodity: már ő sem a régi: immár a 2.5-s verzióval, rengeteg új szolgáltatással (pl. saját nyomtató rutinnal) halad a jövője felé.

BootX 5.23: ez maradt az utolsó verzió is: a szerző abbahagyta a program fejlesztését. További használatra más vírusirtókat javasol, pl. VirusChecker (6.28), VT 2.53, ... A legújabb hírek szerint a program fejlesztését más folytatja...

AIBB: az új gépek (A1200/4000) megjelenését követően gyorsan növekedett a verziószám is, jelenleg a 6.1-nél tart. Ez a változat korrekten felismeri az új chipkészlet elemeit (Alice, Lisa), lehetővé teszi a grafikus sebesség összehasonlítását különböző felbontásokban, megváltoztatták a viszonyítási alapul szolgáló gépeket (A600, A1200, A3000-25, A4000/040) és jobban kezelhetővé tették a grafikus felhasználói felületét.

SysInfo: hasonló pályát futott be mint az előző program: immár a 3.18-as verzióig jutott.

ToolManager: az újabb változat (2.1) egy újabb object típusú bővült, az access-szel, mellyel a hálózat hozzáféréssel kapcsolatos teendőket egyszerűsít-hetjük. Az új változat immár számtalan nyelven küldheti (német, francia, olasz, norvég, holland, svéd, finn stb.), mivel a legújabb, WB által támogatott nyelvhöz megírták a program fordítását.

Enforcer: Ha már szóba került az Enforcer megemlétem, hogy talán az egyik legegyszerűbb módja a 68030/68EC030 megkülönböztetésének, az Enforcer és a LawBreaker program használata. Mivel a 68EC030-s processzorok gyártási selejtek, melyekben nem működik az MMU, csak az MMU funkciók közvetlen tesztelésével dönthető el, hogy EC, vagy nem EC. Az EC030 processzorok alkalmazása mellett a kedvezőbb árú, ellenük többek közt a virtuális memóriakezelés lehetőségének elvesztése szól.

CacheClock: annak ellenére, hogy csak az EC030 számában írunk róla, máris megjelent egy újabb változat (V1.1).

Mivel így ismét sikerült teletölteni a két oldalt, a példaprogram közlése szeptemberre marad.

(JOCO)

CD-ROM az új média

A CD-ROM, amely édestestvére a hifi világából már jól ismert CD lejátszóknak, úgy tűnik végérvényesen bevonult a számítástechnikába, legalábbis a tavaszi órák számítógépes shown, a hannoveri Ce-biten útnak indított CD-be botolhatott a látogató. Ez pedig jelent valamit, lévén a Ce-bit meghatározó jelenség a számítástechnikában.

De pontosan mi is az a CD-ROM, amiről már Magyarországon is egyre többen beszélnek, de megfelelő információ híján sok tévhit is kering? A CD-ROM egy a floppy lejátszóval analóg egység, amely az audio CD-vel megszólalásig hasonló lemezt tud fogadni, azonban kapacitása messze felülmúlja a floppy-ét. Köztudott, hogy egy HD-s 3,5-es floppy lemezen 1,44MB információ helyezhető el, míg a CD-n kb. 630MB. A másik nagy különbség a két rendszer között az, hogy a CD lemeze írni nem lehet, csak read-only azaz csak olvasható. Az információkat, programokat gyárilag kell felírni. A fentiekből következik, hogy ilyen módon sem a floppyknak sem a winchesternek nem konkurens, hanem itt valóban valami újról van szó.

De kezdjük az elején! Hogyan is működik a CD-ROM? Ellentétben az előbbi médiával itt nem mágnesesen történik az adatok tárolása, hanem a lemeze - ami egy speciális műanyag alumínium réteggel és egy védőréteggel bevonva - egy bonyolult rendszer szerint, mechanikusan vitték fel az digitális információit. A lemez nagy sebességgel forog és egy fénysugár letapogatja a digitális adatokat. Ebből két dolgot is következik. A lemez élettartama elméletileg végtelen, hiszen nincs kopásnak kitéve. Másrészt a letapogatás pontossága nagy adatszűréséget enged meg, ennek következménye az előbb említett 630 MB.

A CD új lehetőségeket nyit meg az adattárolásban, hiszen akár egy lexikon összes adata elfér néhány lemezen. De ma már óriási grafikai adattárak, fontkészletek stb. kerülnek forgalomba, amelyek megjelentetése floppy lemezen elképzelhetetlen lett volna. Az egyik leggyorsabban növekvő szektor a számí-

tógépes játékok, ahol a CD nagy kapacitása miatt, eddig nem látott lehetőségek nyíltak meg. Szakértők szerint a CD-ROM egységek árának rohamos csökkenésével - ennek éppen tanúi vagyunk - rövidesen már csak CD-n jelennek meg a játékok, ill. eleve olyan játékok készülnek majd, amelyek el sem térnének a hagyományos lemezekben. Hírek szerint a Microsoft Windows programjának új verziója a Windows NT is csak CD-n kerül forgalmazásra.

CD lejátszó ma már szinte minden rendszerre létezik, kezdve az Amigától a PC-n keresztül a Macintoshig. Ez utóbbinak csúcsmoделlei már gyárilag beépített CD-ROM-mal kerülnek forgalomba. A legfontosabb piac azonban a PC-k piaca, ami egyértelműen adódik a PC hatalmas elterjedéséből. A legtöbb gyártó, amelyek között olyan neveket találunk mint a Sony, Panasonic, Toshiba, Chicon, stb., a PC-re koncentrálnak. Általában kétféle alpmoделl kapható. A külső csatlakoztatású, amely egy külön házban kapott helyet, és a beépíthető, amely a PC ház valamelyik szabad 5,25-es tárolóhelyét foglalhatja el. Beépítése nem túl bonyolult, s mivel olcsóbb mint a külső moделl sokkal nagyobb népszerűségnek örvend. Persze további különbségek is felfedezhetők az egyes moделlek között.

A CD-ROM működéséhez egy vezérlő kártya is szükséges, amely lehet AT típusú (nem tévesztendő össze a winchester IDE vezérlőjével!), míg a drágább moделlek SCSI típusúak. A vezérlő kártya standard tartozék, azonban számos hangkártya pl. a Sound Galaxy kártyák beépített CD-ROM vezérlőt is tartalmaznak, így a vezérlő nem foglal el külön kártyahelyet.

Ma már a CD-ROM-ok viszonylag egységes ISO szabvány szerint készülnek, azonban érdemes odafigyelni a vásárlásnál, hogy a CD-ROM képes legyen az audio CD, valamint a Photo CD lejátszására is. Az előbbivel így megspórolhatjuk egy drága hifi eszköz megvásárlását, s ha éppen a számítógép részére nem dolgozik a CD-ROM, munka közben hallgathatjuk kedvenc CD lemezeinket. A Kodak cég ál-

tal kifejlesztett ún. Photo CD szabványt pedig fantasztikusan jó minőségű képek tömeges tárolását teszi lehetővé. A Magyarországon legelterjedtebb moделlek a kedvező áru Mitsumi, a széles moделlléptésként képviselő Sony, valamint a Philips és a Panasonic - általában eleget tesznek a fenti követelményeknek. Az utóbbi időkben néhány cég, pl. a Chicon, a Toshiba vagy a Texel ún. dupla sebességű CD-ROM-mal rukkolt elő. Árak azonban duplája a normál készülékeknek. Igaz, hogy az átviteli sebesség megkétszerezésével a betöltési idő jelentősen lerövidülnek és a sűrűn utántöltőgetes programoknál kellemesebbé teszi a munkát. Kérdés, hogy megéri-e a jelentős többletköltség.

Végül néhány szót a programkínálatról. Őt csoportba sorolhatjuk a programokat. Az elsőbe a professzionális felhasználókat érdeklő nagyterjedelmű adatbázisok, pl. lexikonok tartoznak. Magyarországon is jelent meg ilyen, ez a magyar törvényeket tartalmazza. A másik csoport shareware programgyűjtemények. Több száz újabb és régebbi shareware program található az ilyen lemezekben. A programoknak igazából semmi köze a CD-hez, a jelentősége abban van, hogy nem foglalja a winchesterünket. A harmadik csoport grafikákat és fontokat tartalmazó gyűjtemények, amelyek önállóan vagy valamely program, pl. a Corel Draw tartozékaként kerültek kiadásra. A negyedik és egyre nagyobbá váló csoportba a játékok tartoznak. Kezdetben csak korábbi játékok CD-s kiadásai jelentek meg, de 1993-ban már sok olyan játékkal találkozunk majd, amelyet kizárólag CD-re fejlesztettek, vagy a CD verzió jelentősen többet mutat a floppy-n kiadottól. Az ötödik csoportba az a valószínűleg nem hosszú életű és kétes értékű csoport tartozik, amely a pornó film és újságok egy bizonyos keverékét képviseli.

Összefoglalva azt mondhatjuk, a CD mára meghódította a számítástechnikát, s ma már biztos kijelenthetjük, nem lesz tisztavirág életű.

Message

BitMovie '92 Teljes Amiga siker!

Olaszországban minden évben megrendezik a BitMovie számítógép grafikai találkozó, amelyen mindenki megmutathatja mit is tud ő és a gépe. Négy kategóriában indulhatnak a jelentkezők: 2D állókép, 3D állókép, 2D animáció és 3D animáció. Az idén sem volt ez másképp, a versengés április 8-12. között zajlott. Több mint 180-an indultak közel 400 pályaművel. Az Amigák taroltak: mind a négy első helyezett mű Amigával készült! A 2D állókép kategória győztese Maria Helene Parant: Inanna l'ange c. képe, amely egy Amiga 3000-esen készült 24 bites kép.

A legjobb 3D állókép címet Alessandro Saponi: Nippon Ryori Ten c. 2048x1366 képpont felbontású 24 bites képe nyerte el, amely természetesen Imagine-nel készült. A képen 4 óráig dolgozott egy Amiga 3000-es.

A 2D-s animációk legjobbjának készítője Magyarországon sem ismeretlen: Eric Schwarz a neve, és békájának legújabb történetével, a Quality Time-mal nyert. A mű öt teljes percen keresztül perget a képernyőn, miközben közel 2500 képkockát láthatunk.

És végül a legjobb 3D-s animáció Eva Cortese olasz pályázó műve lett, a Bye Bye Blue. Az egyperces animáció 925 képkockából áll és egy Amiga 3000-esen készült Imagine-nel.

Ez az eredmény remélem sok kételkedőnek eloszlatja az aggályait: Az Amigának igenis VAN KERESNIVALÓJA a professzionális személyi számítógépek között. Nagyon is.

ÚJ VÍRUS! Ez nem vicc...

Bár egyre kevesebben vannak, azért sajnos még akadnak olyanok, akik vírusok írásával töltik az idejüket. A haldokló Amiga vírus színen új gyilkos tűnt fel, amelyet "Fuck" vírusnak neveztek el. Eredetileg a Modemchecker nevű programmal terjedt, ez volt a hordozója (MCECK.LHA); ez a program azt állítja magáról, hogy ellenőrizi van-e modem kapcsolva az Amigára - nem ezt teszi. Futtatásakor a memóriába kerül a vírus, ahonnan már terjed mint a futótűz. Ha 5-10 percig nem érintik a billentyűzetet, akkor a program működésbe lép, és az ÖSSZES MEREVLEMEZ PARTICIÓRA A "FUCKFUCKFUCK" szöveget írja véletlenszerűen kiválasztva a szektorokat. A vírus nagyon gyorsan rombol, kb. 4 másodperc kell neki ahhoz, hogy a merevlemez a "Not a DOS Disk" állapotba kerüljön.

A veszély jelentőségét bizonyítja, hogy az Európa egyik legnagyobb Amigás BBS-eként ismert SkyLink-et a vírus TELJESEN MEGSEMMISÍTETTE!

A védekezésre eddig két program született: NoFuck és FuckCheck, ezek letölthetők 'majd minden BBS-ről.

3D CD-ROM 600 MB-nyi modell!

Az amerikai Sysnedis cég már régóta résztvevője az Amiga 3D grafikai csatának az Interchange nevű, igen értékes programjával. Ez a program lehetővé teszi a különböző 3D modellező programok közötti adatcserét, adatkonverziót. A régi változat néhány, a hamarosan megjelenő, új Interchange Plus több mint 20 formátumot támogat, közöttük olyanokat mint az Alias vagy a Softimage (Silicon Graphics gépeken futó "high-end" programok).

Nos, az új Interchange demonstrálására és a 3D rajongók örömeire a cég kiadta a "Syndesis 3D-ROM" nevű CD-jét, amelyen több mint 500 szabadon terjeszthető 3D-s modell található AutoCAD DXF, 3D Studio, Wavefront .obj, Video Toaster LightWave és Impulse Imagine PC/Amiga formátumban. Külön bónusz az a közel 400 ismételtető kép, amelyet textúráként kiválóan lehet alkalmazni, valamint a mindezeket tartalmazó katalógus.

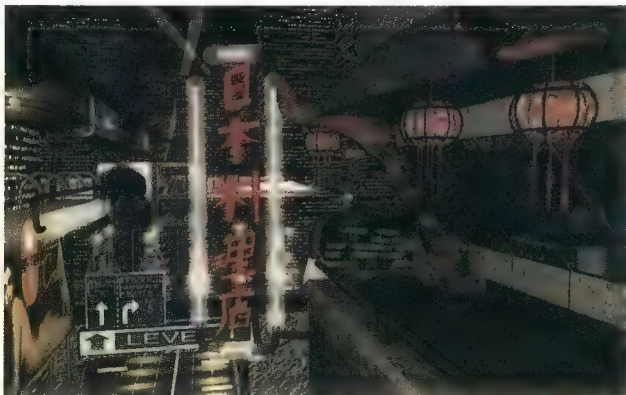
A 3D-s modellek olyan neves, kifejezetten ezzel foglalkozó cégektől származnak, mint Viewpoint Animation Engineering, Noumenon Labs, VRS Media vagy a Mira Imaging.

Az ISO-9660 formátumú CD-ROM, minden Atari, MS-DOS, Macintosh, Amiga és Unix gép számára elérhető.

További információk:
Syndesis Corporation
P.O. Box 65
235 South Main Street
Jefferson, WI 53549
Tel.: (414) 674-5200
Fax: (414) 674-6363

Deluxe Music A második generáció

Az Amigás (és nem Amigás) körökben oly népszerű Electronic Arts a néhány éve elfeledett zeneszerkesztő programját újra elővette, leporolta, kidobta, majd az alapoktól kezdve újra kifejlesztette. Az öreg Deluxe Music Construction Set he-



HÍREK

lyébe lépő Deluxe Music II mindent tud amit a régi, sőt: több dokumentumot lehet egyszerre megnyitni, teljeskörű makró támogatás, és Arexx interfész a főbb újdonságok. Az új Deluxe Music MIDI kompatibilis, az egyes hangszerekhez különböző stílusok rendelhetők (pl. staccato, legato).

A programcsomaghoz tartozik még egy különálló, szabadon terjeszthető lejátszóprogram, természetesen Arexx porttal. Így az elkészített zenéket könnyen felhasználhatjuk multimédia bemutatókhoz, együttműködve más programokkal.

Az upgrade ára a korábbi változatról \$50.

Electronic Arts
1450 Fashion Island Blvd.
San Mateo, CA 94404
Tel.: 415/571-7171

Director II Amiga + PC

Az angol Tritec Marketing egyedülálló grafikus kártyát jelentett be, melynek neve Director II. Nemcsak fantasztikus teljesítménye, hanem az a tulajdonsága, hogy Amiga és PC változat is készül belőle - teszi indokoltá ezt a állítást.

A kártya egy 24 bites FrameBuffer, képdigitalizálóval és genlock-kal. A képmánipulálás megfelelő sebességét az alapképfőtésben is megtalálható 32 MHz-es (opcionálisan 40 MHz-es) TMS34020-as grafikus processzor és a kártyán opcioná-

lisan elhelyezhető TMS34082 3D társprocesszor biztosítja (ezzel lehetővé válik a 3D modellek valós idejű árnyékolt megjelenítése). A kártyán 4 MB 64 bites VRAM található, a képek számára és 4 MB 32 bites DRAM a grafikus processzor programjainak tárolására.

A felbontások szabadon programozhatók, pl.:

- 1024×1024 24 bit
- 2048×2048 8 bit
- 4096×2048 4 bit
- 4096×4096 2 bit
- 8192×8192 1 bit.

A feldolgozás sebességének növelésére további három társprocesszor (TMS34082) csatlakoztatható az alapkártyához egy külön kártyán. Az így elérhető teljesítmények:

- Integer: 10 MIPS
- Floating Point: 160 MFLOPS
- Blokkmásolás: 142 MegaPixel/sec
- Fill: 1340 MegaPixel/sec
- Vonalhúzás: 5 MegaPixel/sec

A kártya analóg RGB-szinkronjel be- ki-menetekkel rendelkezik, az ára egyelőre nem ismert.

Tritec Marketing
1-Mex-House
6 Wadsworth Road
Perivale, Middlesex
UB6 5BB
Tel.: 081-991-5591
Fax: 081-566-7285

PEGGER Ez aztán tömörít!

Az amerikai Heifner Communications és az Express-Way Software cégek bejelentették közös terméküket, a PEGGER-t. Ez nem más, mint egy JPEG képtömörítő rendszer. Lehetővé teszi a JPEG képfórmátum használatát olyan programok számára is, amelyek eredetileg erre nem voltak felkészülve! A PEGGER a háttérben fut, és automatikusan konvertálja a mentésre, ill. betöltésre kerülő képeket, pl. a Deluxe Paint vagy a Video Toaster esetében. Az optimalizált JPEG tömörítő másodpercek alatt elvégzi ezt a munkát egy Amiga 4000-esen. A rendszer úgy van megírva, hogy több különálló program is olvashat/írhat képfájlokat párhuzamosan. Az egyszerre folyó műveletek prioritását tetszés szerint beállíthatjuk.

Természetesen a PEGGER-rel lehetőség van közvetlen képkonvertálásra is, vagy vezérelhetjük akár script-ből is a beépített Arexx interfészen keresztül. Mivel a JPEG tömörítés a képet kis blokkokra osztja fel, és ezeken dolgozik a PEGGER memóriagénye szerény: egy 3000×2000-es 24 bit felbontású kép tömörítéséhez mindössze 2 MB memóriára van szükség (a teljes kép memóriagénye 30 MB).

A PEGGER minden biztonsági követelménynek eleget tesz: rendszer összeomlás-újraindítás esetén a PEGGER automatikusan ott folytatja, ahol a gonosz GURU meditáció megszakította!

A hamarosan megjelenő Commodore DSP (Digital Signal Processor) kártya kezelésére is felkészült a PEGGER. Ez a 66 MHz-es 32/64 bites lebegőpontos specializálódott processzor jelentősen meggyorsítja majd a JPEG képek tömörítését/kicsomagolását.

A PEGGER ára: \$95

Heifner Communications, Inc.
4451 I-70 Drive NW
Columbia, MO 65202
Tel.: (800) 445-6164
Fax: (314) 445-0757



LhA 2.0

Jön!

A legnépszerűbb Amigás tömörítőproram az LhA, egy svájci egyetemista fiatalember, Stefan Boberg műve. Szorgalmasan gyártotta az új verziókat, ám az utóbbi hónapokban a nagy tempo jelentősen csökkent. Nos örömmel jelentjük, hogy az átmeneti nehézségek után - amelyet a svájci hadsereg kiképzése jelentett - Boberg ismét teljes lendülettel lát munkához, és nyár végére várható az LhA 2.0, amely SOKKAL többet tud majd mint elődje!

- Jobb és gyorsabb tömörítés. Jobban tömörít mint BARMELY mai program bármely gépen (pl. PKZip, ARJ, SQZ, Shrink).

- Hatékony, aszinkron I/O műveletek. Az adatok következő csoportjának olvasása miközben, az előző csoportot tömöríti a program. Közvetlen lemez tömörítés, hasonlóan a DMS-hez, de az LhA 2.0 nincsen a 80 cilindres eszközökre korlátozva!

- Közvetlen lemezre írás a fájlrendszer megkerülésével (mint a Quarterback vagy az Amiback), de a lemezek később szabadon felhasználhatók mint FFS-re formázottak.

- Fájlrendszer "link"-ek mentése és viszesztálése.

- Beépített "Multi-volume" szolgáltatás (a nagyméretű archívumokat több lemezre menti a program), grafikus felhasználói felülettel amely lehetővé teszi az LhA 2.0 "backup" programként való használatát.

- Új parancs sor értelmező, egyszerűbb parancsokkal és hatékonyabb csoportos fájl kijelöléssel.

- Hálózati támogatás (Amiga OS 3.1-től).

- Négyféle üzemmód: Parancssoros (mint az LhA 1.x-nél); Parancssor+Grafikus (a fájlok kijelölése interaktív módon történik, a parancsokat be kell gépelni); Workbench mód (korlátozott felhasználói felület); Teljes grafikus felhasználói felület mód - egy külön "Backup" felület.

- Különböző tömörítési algoritmusok beépítésének a lehetősége (pl. ZIP, ARJ).

- Teljes lokalizálás

- Külön 68020/030 és 040 változatok

Az LhA 2.0 továbbra is Shareware, a regisztrált változat ára \$20 lesz.

Electronic Design

PC-n is!

A német Elektrinc Design cég 10 évvel ezelőtt alakult, és egyre növekedve ma már a legnagyobb Amiga video-hardver gyártó. Legújabb termékükkel belépnek a PC piacra is.

A PEGASUS egy videokártya, amely a PC VGA kártya jelét videóra rögzíthető formára konvertálja. A konvertálás a felhasználó számára nem észrevehető, teljesen hardver úton történik, nem zavarja a futó programokat. A kimenet FBAS és Y/C formátumú, így könnyen kombinálható az Electronic Design eddig kifejlesztett hardvereivel (Genlock-ok, képdigitalizálók), amelyek mindezikéig csak Amigával voltak használhatók.

A PEGASUS kártya ára 998 DM.

Az Amiga oldalon is beszámolhatunk fejlesztésekről:

A VideoKonverter egy kártya, amely az Amiga 2000/3000/4000 képjelét FBAS és Y/C formátumra konvertálja (képen látható a kártya). A VideoKonverter a Video bővítőhelybe illeszkedik.

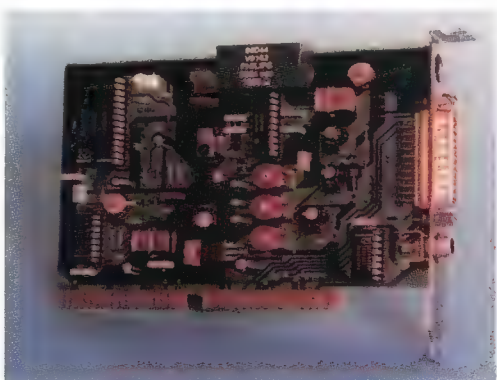
- A Sirius-genlock-ot az ED mostantól 20 AGFA vektor betűkészlettel szállítja.

- A FrameMachine kártya új szoftvert kapott 2.1 verziószámmal, és immár teljesen AGA kompatibilis. Az ED a kártyát ADPro és ImageMaster Loader/Saver modulokkal szállítja.

Electronic Design

Tel.: +49-89/3545303

Fax: +49-89/3545674



Imagine 3.0

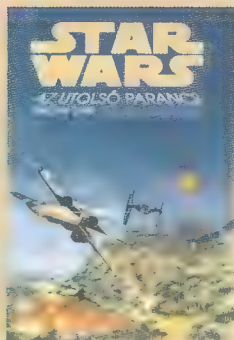
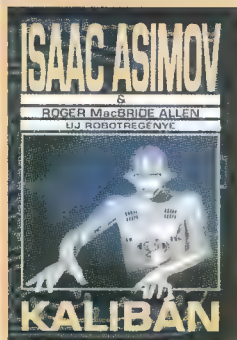
Egy kicsit késik...

Néhány számmal ezelőtt beszámoltunk az Imagine 3.0 nyár eleji várható megjelenéséről. Nos, a nyár eleje elmúlt, a program sehol. Telefonbeli érdeklődésünkre sűrű elnézések közepette közölték velünk, hogy a 3.0-ás verzió egy kicsit késik, talán ősszel megjelenik. Jó hírként elmondták, hogy a PC és Amiga verzió együtt jelenik meg.

Hatalmas reklámkampány kíséri a 2.0-ás PC változatot. Szerkesztőségünkbe is eljuttott a program, teljesen olyan mint az Amiga változat, +Targa, TIFF képeket, valamint DXF formátumokat kezel. A programhoz írtak egy Amiga ablakkezelő (Intuition) emulátort, így a kinézetből kezdve a billentyűkombinációkig minden ugyanaz.

Érdekes hír, hogy hamarosan megjelenik az Imagine Amiga és PC változata után a Silicon Graphics verzió is.

Marinov 'Gaborca' Gábor



Új Valhalla könyvek



Kurt Vonnegut - Második Édenkert

Azt hiszem, hogy Vonnegut nem ismeretlen a sci-fi olvasók népes táborában, de talán nem ismerik annyira, mint azt megérdemelné. Pedig több műve is megjelent már idehaza, novellái is eléggé ismertek. Ha máshonnan nem is, a Bajnokok Reggelije c. remekmű óta remélhetőleg mindenki tudja, kiről van szó. A mester most egy egymillió éves időutazásra invitál minket, amelynek során bemutatja, hogyan fejlődött az emberiség az 1986-os nagy világegés után. Ekkor csak egy hajó utasai maradtak életben, akik Galapagos szigetére kerültek. Itt folytatódik, vagy inkább kezdődik el az emberiség evolúciója. Vonnegut stílusa, sajátos humora garantálja, hogy az utolsó lapig feszült figyelemmel kövessük ezt az elképzelt jövőt, amelynek kialakításában Vonnegut semmit sem tartott túl bizarrnak vagy akár lehetetlenné. Például az új ember nem tud hazudni és rosszat tenni másoknak, mert egyszerűen képtelen erre. Hogy ebből milyen társadalom lehet? Olvasd el a könyvet, alig hiszem, hogy eltálahád a választ... Pedig nem is olyan nehéz végiggondolni, persze csak akkor, ha az ember már olvasott legalább egy pár Vonnegut könyvet. Aki esetleg eddig ezt elmulasztotta volna, most itt az idő, hogy hozzáfogjon bepótolni a lemaradást. Ennél jobb alkalmat keresve sem lehetne találni ehhez. Persze nem az a kimondott jó kis lövöldözős sci-fi, de a maga műfajában az egyik legjobb.

Douglas Adams - Az Élet, az Univerzum, meg minden

Meglehetős kajánsággal vettem a kezembe Adams mester művét, arra számítottam ugyanis, hogy a Galaxis Útikalauz Stopposoknak c. regényfolyam harmadik része már egy cseppet sem lesz érdekes, semmi új ötlet nem lesz benne, és hogy lassan kifárad az egész dolog. Ezzel szemben azt kellett tapasztalnom, hogy a kezdeti lendületből szinte semmit sem veszítve újra egy igazi etalon mű került végre kiadásra. A második rész végén kellemes társaságban hagytuk Arthur Dent-et, most pedig kiderül, hogy már öt éve él egyedül egy barlangban az őskori Földön, valahol Islington közelében. Eppen elhatározza, hogy próbaképpen megőrül egy kicsit, amikor ismét feltűnik Ford Prefect és újabb kalandokba sodorja hősünket. Van itt galaktikus háború, újra találkozhatunk az univerzum elnökével, amint egyszerre két torokkal vedel, egy neurotikus robottal, egy csinos földi lánnyal, néhány istennel egy igazi dögös bulin, valamint veszélyek és lehetetlen helyzetek egész sorával. Ezeken a ritka bonyolult helyzeteken, Adams szokásos ritka nagy marhaságaival viszi át a cselekményt, és amikor már azt hiszed, hogy már nem lehet mit kitalálni, akkor jön csak az igazi fordulat. Szóval itt a harmadik rész, rengeteg új és megjegyezni való trükk-vel, ismerettel, valamint egy meglehetősen nyílt befejeződéssel, mely jelzi, hogy nemsokára folytat. KÖV.

STILLA

Őslénypark (Jurassic Park)

Steven Spielberg legújabb, jól megindustrialLightAndMagicezett filmje, az Őslénypark a bemutató utáni első hétvégén 45 millió dolláros bevételt hozott, így némi esély van arra, hogy túlszárnyalja az E.T.-t és több mint 228 millió dolláros összbevételt produkáljon, és így már az örökranglista első két helyén álljon a Spielberg mű. Egy, az I.L.M.-ről szóló dokumentumfilmet teljesen véletlenül épp a Jurassic Parc-ból vett részletekkel illusztráltak, így csak azt mondhatom, hogy ha a mutatott részletek benne is lesznek a filmben, akkor igen gyorsan fogjuk elfelejteni a T2 fantasztikus trükkjeit. Remélhetőleg ezen cikk megjelenésekor már ellenőrizni tudjuk állításom helyességét, ugyanis a magyar bemutatót július 20-á körül tervezik.

TOPLISTAK

AKCIÓ

1. Superfrog (1)
2. Street Fighter II (2)
3. Chaos Engine (4)
4. Gaell (-)
5. Desert Strike (5)
6. Price Of Persia II (-)
7. Lost Vikings (-)
8. Flashback (3)
9. Body Blows (6)
10. Morph (-)

SZIMULÁTOR

1. Strike Commander (1)
2. X-Wing (2)
3. F15- III (3)
4. SimLife (4)
5. Falcon 3.0 (5)
6. Comanche (6)
7. A320 Airbus (8)
8. Harrier Jump Jet (7)
9. Reach For the Skies (-)
10. Buzz Aldrin's Race ISpace (9)

KALAND

1. Wizardry 7. rol. (1)
2. Alone in the Dark adv. (2)
3. Ultima 7 part II rol. (3)
4. Betrayal At Krondor rol. (-)
5. Shadow O. T. Comet adv. (4)
6. Blue Force adv. (-)
7. Legacy rol. (5)
8. Ultima Underworld 2 rol. (3)
9. Darklands rol. (9)
10. Eye Of Beholder III rol. (7)

PC 10

1. X-Wing/LucasArts(U.S.Gold)
2. Lemmings II/Psygnosis
3. Comanche/NovaLogic (U.S.G.)
4. Indiana Jones IV./LucasArts
5. Ultima Underworld 2/Origin
6. Civilisation/Microprose
7. History Line 1914-18/Blue Byte
8. F-15 Strike Eagle II/Microprose
9. Formula One/Microprose
10. Alone in the D./Infogrames

ABSZOLÚT 10

1. Lemmings II/Psygnosis
2. Street Fighter II/U.S.Gold
3. X-Wing/LucasArts
4. Desert Strike/ECA
5. Sensible Soccer'93/Renegade
6. Superfrog/Team 17
7. History Line/Blue Byte
8. Legend of Valour/US Gold
9. Formula One/Microprose
10. Sleepwalker/Ocean

FILM

1. Szépség és a Szörnyeteg (1)
2. Toys (2)
3. Becsületbeli ügy (3)
4. Egy asszony illata (4)
5. Tisztességtelen ajánlat (-)
6. Komputerképek (-)
7. Sosem halunk meg (7)
8. Az Utolsó Mohikán (8)
9. Fehér Sivatag (-)
10. Egyenesen At (Flatliners) (10)

Gaborca's TOP 10

1. Hybris
2. Indiana Jones III.
3. P.O.W.
4. Dog Of War
5. Chaos Engine
6. Goblins
7. Lotus III.
8. F18 Interceptor
9. Gunship 2000
10. Wings Of Fury

Az Oceannak sikerült megkapnia az Spielberg engedélyét az Őslénypark c. játék elkészítéséhez, ami a filmen alapul. A filmről már elég sokat tudunk, de a játékról sajnos annál kevesebbet. Amerikában a bemutató hetén rekord mennyiségű bevételt könyvelhettek el, s sokak szerint Steven nem hazudtolta meg önmagát - ismét bizonyított a Látványos Mestere.

"Ez nem tudományos fantasztikum, ez tudomány." - Steven Spielberg, rendező

"Elhatározod, hogy irányítod a természetet, és ettől a ponttól nagy bajban leszel, mivel nem tudod megenni. Csinálhatsz hajót, de nem csinálhatsz óceánt. Csinálhatsz repülőgépet, de nem csinálhatsz levegőt. Az erőd sokkal kevesebb, mint gondolnád." - Michael Crichton, a könyv írója.

Az alaptörténet röviden: tudósok génszövet után megtalálják a módját, hogy a dinoszauruszokat "felélesszék". Rögtön üzletemberek is lecsapnak az ötletre - meg kell nyitni a világ első őslényparkját. A megnyitás után viszont valami előre kiszámíthatatlan történik...

Lássuk hát a legfrissebb híreket a játékról is.

- Hat veszélyes mentőakcióban kell résztvenniük, ahonnan az óriási dinó ellenfelek sem hiányozhatnak.
- Hatalmas grafikák, csodálatos hangeffektek. A fegyverarzenál sem csak pisztolyból áll. Töltényárakat gyűjthetünk fegyverünkbe, melyek között lehet robbanógolyós is. Van, amikor az időzített bombák használata a leghasznosabb.
- Extra tárgyak is a segítségünkre lehetnek: energiatöltők, extra életek, sérthetatlenség stb.
- A CD-ROM-os változat tele lesz digitalizált filmrészletekkel, és persze tökéletes hangeffektekkel.

Az Oceantól csak egyet kérünk - csak ne hogy még egy Cool World vagy Sleepwalker típusú játékról legyen szó...

Jurassic Park™ & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.

Több ízben is írtunk már a **Betrayal At Krondorról**, ami lapzártakor készült el. A játszható demó névze értetlenül álltam a Power Play c. német magazin 56 %-os értékelésével szemben. A játék gyönyörű lett, egy nagyon szimpatikus stratégiai harcrendszerrel megfűszerezve. Lássuk hát a száraz tényeket: 500 harci helyszín(!!!), különböző képességű ellenfelek, mint pl. szél elementálok, Rusaki harcosok, Varázslatszövők, óriás skorpiók, Quegal kalózok stb. 40 ellenségfajtaival találkozhatunk. A játék 2.500 képkockányi animációt tartalmaz a harchoz - ugyanis a 3D kedvéért minden támadási fázist az összes pozícióban le kellett tárolni. A harcokos foroghatnak, s támadáskor mindig arccal az ellenfél felé fordulnak. A csata nem a te egérkezelő képességeden múlik, hanem azon, hogyan stratégiázol, taktikázol. A varázslatokból sem lesz túl sok, de ami van, az kellemes mixtura. Ha a party kincsre lel, a ládát egy szójáték alapján kell kinyitnia. Ez is rendkívül hangulatosá teszi a játékot, s jók a verses kérdések is. A bebarangolókat külvilág sem utolsó - 224 millió négyzetláb területen egy olyan fantasy környezetet találunk, amely folyóival, vízeséseivel, hófödte hegycsúsaival biztosan elkápráztat majd téged is. Ha megállás nélkül játszana valaki a játékkal, 100 óra után is a gépe előtt ülne, még ha az összes megoldást ismerné is. Most már csak egy a kérdés: milyen gép kell a játékhoz? 386 SX, DOS 5.0, 2 Mbyte RAM és EMM a minimum konfiguráció. Csak 15 Mbyte-nyi helyet foglal el a HD-n.

Amígán elsőprő sikert aratott a **Lotus** sorozat. A három játék mind-mind kivétel nélkül nyert valami díjat, általában a legjobb autóversenyzős játék címet. A PC géptulajdonosok sem maradhatnak ki a versenyből, beugorhatnak a sportkocsijukba, s mehet a verseny! A PC-n is megtalálhatók lesznek a program legjobb tulajdonságai: Egy vagy két játékos üzemmód (egyszere), Elan, M299 vagy az Esprit S4-et is vezethetjük (nincs nagy különbség köztük), 13 pályafajta, idő vagy helyezéses versenymódok, 64 pálya és a beépített RECS pályaeépítő. A Lotus PC után jön a Legacy Of Sorasil szeptembereben Amigára.



Betrayal At Krondor

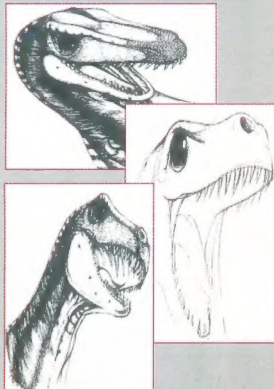


Campaign Data disk



Lotus PC

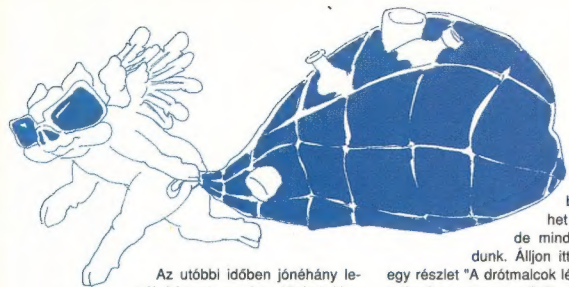
A **Campaign** c. harci szimulátorhoz egy új datadisk jött ki. A játék több mint nyolc hónapig foglalta el a Gallup lista első helyét, ami napjaink egyik legjobb stratégiai játékát jelenti. 25 új terkep, a Második Világháború nagyobb földcsatáinak a helyszíne. Észak-Amerikától Észak-Európigáig próbálhatod ki a stratégiai és taktikai érzéket. A mission diskhez szükséges az eredeti Amigás vagy PC-s játék is, melyet az Empire forgalmaz.



Jurassic Park - vázlatok a játékhoz

Lapzártakor érkezett meg a **Gaaaaaaal** a Virgin Gamestől. Ding Dini igazán kiejt magáért, a játék szuper lett. Részletes beszámolóknak a nyári szünet után, az ősi számunkban esedékes. Ha szóba jön a Virgin, a névtől nem lehet elválasztani az amerikai fejlesztőcéget, a Westwoodot. Két programon dolgoznak, egyikről már olvashattatok a PC GURU hasábjain - neve **Lands Of Lore**. A Fables & Fiends sorozatban a **Kyrandia 2** is készül. Az átok alóli a földet most egy nő főhősnek kell megmentenie, akit Zanthiának hívnak. A vad logikai fejtejtők és küldetések mellett, a sorozat második része szerelmel is íger, amely befolyásolja a storyt is. Kyrandia eltűnében van. A föld megmentésére a nagyszájú Zanthiát hívják, aki lassan-jassan rájön, hogy a nagy függetlenségi elméletével nem fogja tudni megmenteni a világot, s máskor létezését is el kell fogadnia. A program PC verziója novemberre várható.

A DRÓTMALAC



Az utóbbi időben jónéhány levél érkezett szerkesztőségünkbe, amiben azt követelték a tisztelt (bár valószínűleg pillanatnyi elmezavarban szenvedő) olvasók, hogy a DrótMalac nevezetű ismeretlen eredetű elefantomával kapcsolatos információkat közöljünk magazinunkban. Ilyen levelet, ha jók az értesüléseink (amiben egészen biztosak lehetünk) már a Brazil név szintén azonosíthatatlan organizáció is leköszölt a levelezési rovatban, ahol akkor azt a választ adta, hogy DrótMalac jelenleg (mármint akkor) nem kíván szerepelni. Örömmel jelenthetjük, hogy a helyzet azóta is változatlan. DrótMalac még mindig nem kíván megjelenni a nagy nyilvánosság előtt, pedig tényleg felajánlottunk részére egy külön színes, jónéhány egész estét betöltő posztert tartalmazó újságot. Alkudozás közben felmerült ennek az újságnak a heti rendszerességgel való megjelentetése is, de ez sem hatott, mindössze annyit sikerült elérni, hogy DrótMalac beleegyezett abba, hogy írhatunk róla és úgy általában "A" drótmalacságról némi zagyaságot. Kezdljük talán DrótMalac bemutatásával, bár ez nem egyszerű dolog. A külsejéről sajnos semmi igazán konkrét dolgot nem írhatunk, mert megfenyegetett minket, hogy ellenkező esetben többször megjelenik a szerkesztőségben. Egy ilyen természetis csapással felérő eseményt természetesen kis csapatunk nem kockáztathat meg. Azért néhány dolgot elárulhatunk: alakja, nevét meghazudtolva leginkább humanoidra emlékeztet, bár időnként alakot változtat, ami azonnali névváltoztatást is okoz (pl. RészegDisznó).

Termete a kicsitől a nagyig véletlenszerűen változhat, az elfogyasztott napi betevő ivól és élelmiszer hatására. Ennél többet sajnos már tényleg nem árulhatunk el, bár az arca(?) leírása igen érdekes lenne... Amit viszont minden megtorlás nélkül bátran leírhatunk: DrótMalac összességében egy igen szeretetremlő, kedves, segítőkész és szorgalmas teremtes. Bár ez így

ebben a formában azért nem tűnhet teljesen igaznak, de mindent bizonyítani tudunk. Álljon itt erre vonatkozóan egy részlet "A drótmalacok lélektana" c. korszaikokó egyetemes műből.

"A drótmalacok igen kedvesek tudnak lenni ha a megfelelő módon közelítünk hozzájuk. Ennek menete a következő. Bal vagy jobb kezünkbe fogjuk egy gumicukros zacskót. Ez lehet akár nyitva akár zárva, a lényeg, hogy megfelelő mennyiségű gumicukrot tartalmazzon. A zacskót tartalmazó kezünket nyújtjuk előre, majd tegyük határozott lépéseket a kiválasztott drótmalac egyed felé, avval a határozott szándékkal, hogy elfogyasztásra kínáljuk fel neki a zacskó tartalmát. Fontos, hogy mozdulataink és viselkedésünk egyértelmű legyen, ellenkező esetben agressziót válthatunk ki, ami beláthatatlan bajok forrása lehet. Amint elég közel érünk, a drótmalac egy pillanat alatt kikapja kezünkől a zacskót és tartalmát nagy meglepetéssel, azonnal elkezd elfogyasztani. E művelet közben többször barátságosan ránk rög, esetleg ránk is néz, sőt előfordulhat, hogy megkínál zsákmányából bennünket is. Ilyenkor a felajánlott gumicukrot feltétlenül fogadjuk el, miközben egy újabb zacskóval nyújtunk át neki."

Eddig az idézet, amiből egyértelműen kiderül, hogy az általunk tett állítás igaz, mert: 1. a drótmalacok szeretetremlők, ellenkező esetben miért adnánk nekik gumicukrot? 2. kedvesek, mert elfogadják a csemegét. 3. segítőkészek, hiszen átnyújtunk nekik a zacskót, azt önállóan veszik el. 4. szorgalmasak, de hát ezt saját szemünkkel is láthatjuk, ha nézzük milyen sebességgel eszik a gumicukrot! Persze nem csak a gumicukor a drótmalacok (így DrótMalac) egyetlen gyengéje. Hasonló eredményeket érhetünk el kukorica felkínálásával is. Jónéhány drótmalac ezenkívül is lefogyerezhető néhány dologgal, ezekre azonban csak az adott egyed beható tanulmányozásával lehetünk rá. Példaképpen néhány, amivel próbálkozhatunk: zselécsukor, csoki, sör, ropi, pizza. Megjegyezzük, hogy himnusz drótmalac esetén a hölgyek közeledése esetleg gumicukor nélkül is kedvességi rohamot idézhet elő.

Egy igazi drótmalac általában vagy csiná vá-

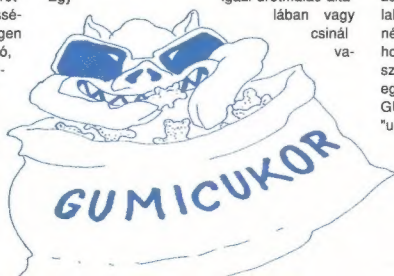
lamit vagy nem, de ha egy mód van rá, akkor inkább az utóbbi választja. Ked-



venc szórakozásailk közé tartozik a "***** (Cenzúrázva! - a szerk.), az evés és az ivás, a számítotté-
pés játékok nyúzása, a zenehallgatás maximális hangerőn (a koncerteket nagyon kedvelik), valamint a környezetükben levő emberek nap-

hosszat hülyeségekkel történő fárasztása. Ez utóbbihoz nagyon értenek és talán ez az a dolog, amiről egy igazi drótmalac felismerhető. DrótMalac minden tekintetben példásnak tekinthető. Naphosszat képes abszolút semmit sem csinálni, miközben valamilyen zenét hallgatva időnként jökdévnél rögöve lemezt cserél az amigában. Persze csak akkor, ha veszi magának a fáradságot és bekapcsolja a gépet. Hatalmas semmittevése közben persze elfogytatban beszél valakinek valamiről, ami egészen biztosan egy nagykövü hülyeség, és biztosak lehetünk benne, hogy a szenvedő alanyunk rövidesen máshol akad dolga. Persze jó távoli DrótMalactól. Érdekesképpén szólni kell róla, hogy DrótMalac néha csinál értelmes dolgokat is. A múltkor például előfordult, hogy több sörösuveget kihordott sajátkezüleg (!!!) a szobájából, mert meguntta, hogy nem tudott sehoval sem letelepedni anélkül, hogy két-három sörösuveget ne kelljen arrébrúgnia. Ennyi egyelőre talán elég is lesz a drótmalacokról. Aki bővebben szeretne velük megismerkedni, olvassa el a már említett "A drótmalacok lélektana" című művet. Esetleg cserkészsen be egy valódi drótmalacot, de ezt csak nagyon türelmes és kitartó embereknek merem ajánlani, hiszen igazi drótmalacot találni nem egyszerű dolog. Esetleg még visszatérünk a témára. Mit szólnátok egy DrótMalac interjúhoz?

Lapzártá után érkezett információ: a Brazil, Maselli, Lily és a Soknevű Szakállas által képezett kommandó rábríta DrótMalacot, hogy válaljon aktívabb szerepet a GURU (és önmaga) népszerűsítésében. DrótMalac felajánlotta, hogy bárkinek szívesen posztáz egy róla készült, sajátkezüleg dedikált képet, aki küld neki egy csomag gumicukrot. A küldeményeket a GURU postafiókjára kérjük postázní. Jellege: "ugye, hogy ugye!".





Ha programozó
vagy,

esetleg
grafikus,



Ne késlekedj, még jelentkezhetsz a Europe magyarországi képviselőnél.

Jelentkezési határidő: július 25 (de sosem késő...)

Synergy Developments (c) Europe

Bp. 1399 Pf. 701/765

Hogy nyáron se unatkozz!!!

Eredeti programok kedvezményesen a GURU-tól:

AMIGA játékok:

Celtic Legend	- kaland
Futzbolt	- ügyességi
Mega la Mania	- stratégiai
Psyborg	- lövöldözős
Suspicious Cargo	- kereskedő
Turnit II	- logikai
Ultimate Ride	- a verseny
Flight of the Intruder	- szimulátor
Wonderland	- mászkálós

C-64 játékok:

Garrison	- mászkálós
To Be On Top	- mászkálós
Turrican 2	- akció
X-Out	- lövöldözős
Down at the Trolls	- akció
Eleven Warrior	- lövöldözős
Galdregions Domain	- kaland
Tomcat	- szimulátor
Turrican 1	- akció
Vampires Empire	- mászkálós
Western Games	- ügyességi

Ha valamelyik programot meg szeretnéd rendelni, akkor a GURU postacímén keresztül teheted meg (GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765). Ha utánvétellel rendeled meg a játékokat, akkor a fent leírt ár mellé postaköltséget számítunk fel! Árunk az ÁFA-t tartalmazza. Várjuk megrendelésedet!

Commodore akció!



AMIGA 1200/020/2 MByte RAM/OS 3.0

43.990 Ft

Újdonság:

Amiga 1200

**Felhasználói kézikönyv
magyarul!**

580 Ft



AMIGA 600

21.990 Ft



AMIGA 500/500+

21.990 Ft

Commodore Amiga 500	21990 Ft	The BUG mikrokapcsolós profi joystick	2990 Ft	Noris hálós 14" monitorfilter	590 Ft
Commodore Amiga 500 Plus	21990 Ft	Quickshot QS - 123 analóg joystick	950 Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1490 Ft
Commodore Amiga 600	21990 Ft	NoName 3.5" DSDD lemez	450 Ft	Noris Maus Pad	200 Ft
Commodore Amiga 600/40MB HD	41990 Ft	NoName 3.5" DSDD lemez	680 Ft	Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	17490 Ft
Commodore Amiga 1200	43990 Ft	NoName 5.25" DSDD lemez	190 Ft	Soundblaster 16 ASP hangkártya	27990 Ft
Commodore Amiga 1200/40MB HD	63990 Ft	NoName 5.25" DSDD lemez	360 Ft	Midi Amiga Interface	3490 Ft
Commodore Amiga 1200/80 MB HD	68990 Ft	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	640 Ft	Handyscanner Amigához	14900 Ft
Commodore A4000/040/6MB/120MB	269000 Ft	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	190 Ft	Boot Selector Amigához	1490 Ft
+ 4MByte RAM modul	29000 Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	640 Ft	Képdigitálizáló + RGB splitter	13900 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	51900 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	640 Ft	Stereo hangdigitálizáló Amigához	6490 Ft
Commodore 1084s monitor	28990 Ft	Profex 3.5" DSDD lemez (11 darabos)	990 Ft	Trackball Amigához	3590 Ft
Commodore 1085s monitor	27990 Ft	Profex 5.25" DSDD lemez (11 darabos)	540 Ft	Rocgen Genlock for Amiga	9900 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3490 Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360 Ft	Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Commodore C-64 II	8890 Ft	Fuji 5.25" MF 2HD lemez	590 Ft	Roctec 3.5" Amiga slim külső drive	9490 Ft
Commodore C-64 Video Games Set	9490 Ft	Amiga Action Replay MK III	9990 Ft	Roctec 3.5" Ivory Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Commodore 1541 II Floppy	5990 Ft	4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft	Roctec 3.5" Black Anti-Virus Amiga drive	9990 Ft
Commodore 1802 monitor	24990 Ft	C-64/G-128 Mouse	1990 Ft	Roctec 3.5" Amiga belső drive	8500 Ft
Commodore Datasette	1790 Ft	Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft	Rochard HD kontrollér A500/A500+	17900 Ft
Commodore MPS 1230 printer	18990 Ft	SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	1990 Ft	+ 80 Mbyte winchester	39900 Ft
512 KB órási memóriabővítő	3200 Ft	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1990 Ft	+ 1Mbyte SIMM Ram	4500 Ft
2.0 MB órási memóriabővítő	9900 Ft	Noris porvédő Amiga 500/500+	890 Ft	Power Play friss számai	450 Ft
1 MB órási chip bővítő A600-ba	5900 Ft	Noris porvédő C-64 II	590 Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2490 Ft
1 MB chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	5500 Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	390 Ft	Action Replay MK VI Pro (C64)	5900 Ft
Quickshot II plus joystick	690 Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó			

1135 Budapest, Szent László út 74/a Tel.: 149-6165; Fax: 251-2385

Kőbánya-Kispesti üzletünk: 1191 Budapest, Katika utca 9., Tel.: 147-0625, Fax.: 177-9419

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t tartalmazzák!